平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 FEBRUARY 2月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE
ビープ! メガドライブ

480 YEN
1991年2月1日
(毎月1回1日発行)
第7巻2号通巻74号

熱血メガドライブ宣言 ビスコ

別冊付録
BEEP! メガドライブJr. 第4号
新作シミュレーションをCATCH UP!
三国志列伝/アドバンスド大戦略/AMBITION OF CAESAR/バハムート戦記/斬/ラングリッサー

特集 読者投票1356人の投票による
メガドライブ・アカデミー賞 受賞作品発表!

シャイニング&ザ・ダクネス/ミッドナイトレジスタンス/ジノーグ/ヴァリスIII/VERITEX
エアロブラスターズ/究極タイガー/ボルフィード/魔物ハンター妖子 第7の警鐘/ワードナの森

イマジネーシ

未知の戦いは

バハムート大陸の覇権を握るのは誰だ！
剣と魔法の国が舞台のファンタジーシミュレーション

バハムート戦記™

6,800円 3月発売

話題のゲームを借りだそう！

セガ ゲーム図書館 新作登場

電話で自由にゲームが借りだせる「セガ・ゲーム図書館」に、待望のニューゲームが仲間入り！

12,800円

★ファンタシースターII
テキストアドベンチャー カインズの冒険

★フリーキー

●詳しいことは、「セガ・ゲーム図書館 サポートセンター」
にお問い合わせください。
電話番号 0120-104439（フリーダイヤル・料金無料）

受付時間 月〜土曜日 午前11:00〜午後7:00
日・祝祭日 午前 9:00〜午後5:00
年中無休（年末年始を除く）

SEGA

ヨン・ウォーズ

想像力を刺激する。

ヨーロッパ戦線の歴史は覆せるか！
すべてがスケールアップした戦略シミュレーション

Advanced 大戦略
―ドイツ電撃作戦―

8,700円 3月発売

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
21,000円

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス　お問い合わせは　東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(3742)7068 本社お客様サービスセンター

ハッピー・ニューウルフイヤー

謹賀狼年

この春メガドライブにウルフの話題作が続々登場。
マニアの度肝をぬく超迫力のリアル・グラフィックス、
MDの機能を最大限に引き出した臨場感あふれるサウンドで、
SLG、RPG、シューティング、そしてアクションの極みを突く。
今年もウルフから目が離せない!

Game Creative Staff
WOLF TEAM 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1

GAME GEAR

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

好評発売中
AXIS
空間を体感する「クォータービュー」、戦慄のロボットアクションゲーム

好評発売中
GRANADA
圧倒の全方向スクロール、超弩級SFシューティングゲーム

2月発売予定
斬～夜叉円舞曲～
呪術と法術が飛び交う戦国RPGシミュレーション

3月発売予定
NOW PRINTING
DINO LAND
ジュラ紀を舞台に恐竜ディノが大暴れ! MD初のピンボールゲーム

好評発売中
斬GEAR
関ヶ原の合戦を全国規模で再現したポータブルSLG

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

MEGA DRIVE

巨大トクサの森に陽が昇る

超闘竜烈伝ディノランド

DINO LAND

ジュラ紀史上最強の恐竜の座を掛けて、格闘竜ディノの大冒険がはじまる!

■ジュラ紀の"陸""海""空"を自由に動き回ることができる、立体階層型アクション・ピンボールゲーム。
■メガドライブの機能を駆使した美しいビジュアルと迫力の効果音。
■天変地異と突然の気象変化がゲームにリアリティを生む。
■田原俊彦、久保田利伸などに曲を提供し、次代の感性あふれるサウンドで大人気の羽田一郎氏と音楽タイアップ。

ころ……。

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

GAME ARTS

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

これチャイ

つかん

豊臣君が，四暗高校に転校してきた．

オ～ケイッ！　かかってらっしゃい

「まずは，南組だな．たのもう～」

東組の期待を一身に背負い，南組に勝負を挑む豊臣くん．美少女結社テナリンズが相手だ！

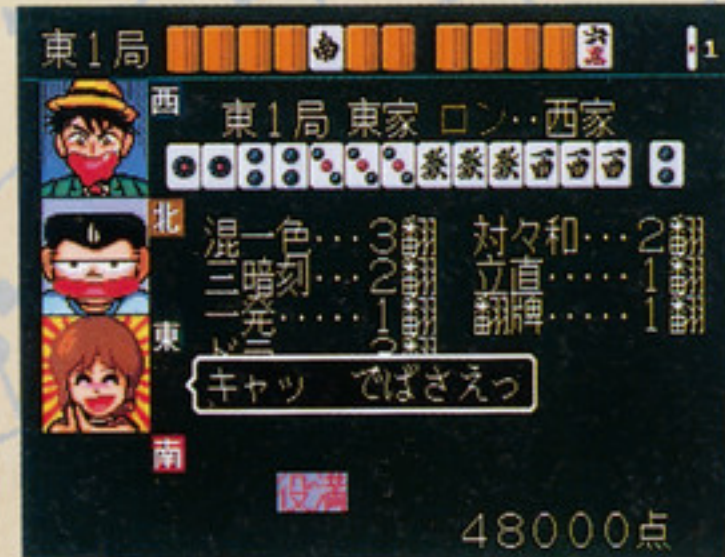
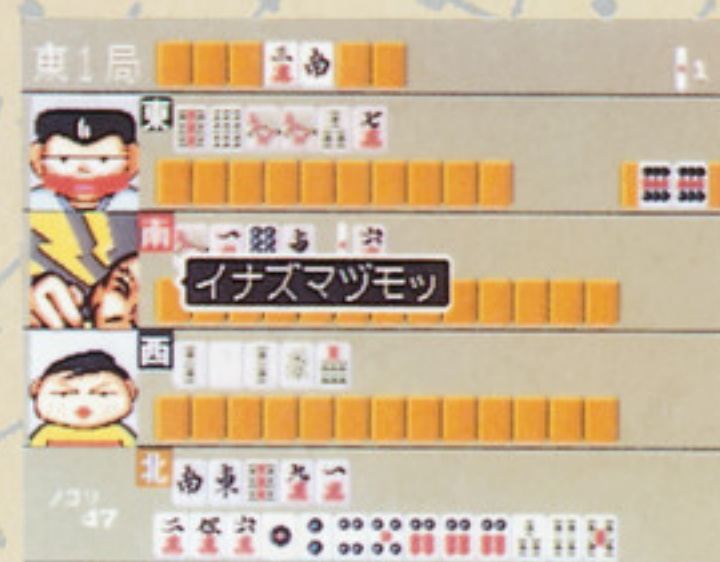
チャイを認めますか？
はい
いいえ

やさしい君なら，ミエちゃんの「チャイ」も認めてあげよう．

東1局 東家 ロン‥西家

混一色‥‥3翻　対々和‥‥2翻
三暗刻‥‥2翻　立直‥‥‥1翻
一発‥‥‥1翻　翻牌‥‥‥1翻

キャッ　でばさえっ

48000点

ここまでくると，もう止まらない．ついに数え役満が炸裂！

イナズマツモッ

ゴッドハンドのイナズマヅモ．一発でツモる彼の技に弱点はあるのか？

好評発売中

4MROM 標準価格6,800円(税別)

やった！

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

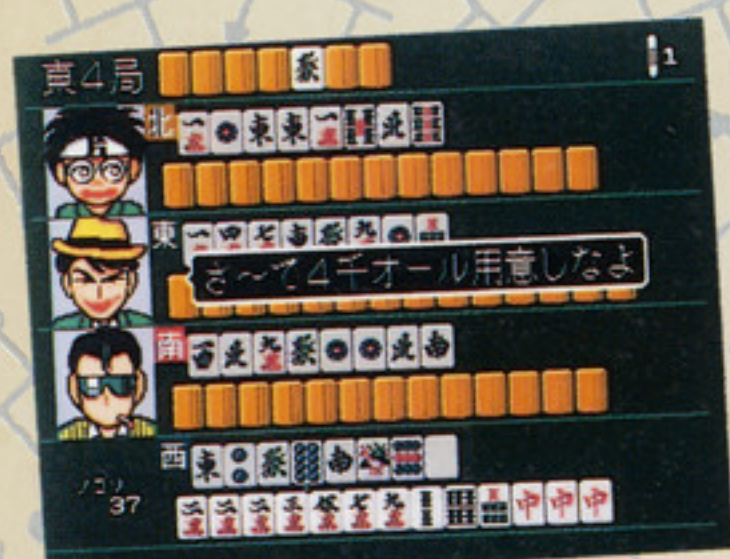
●メガドライブ版だけの新キャラクタが8人登場．総勢21人のメンツが勢揃いしました．

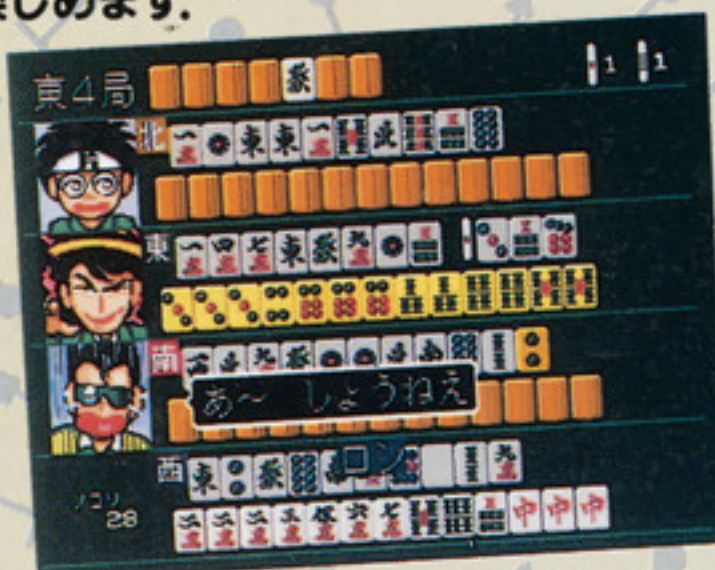
片山まさゆき氏原作の「片山まさゆきの麻雀教室」，「ぎゅわんぶらあ自己中心派」を元に，新キャラクタとして「豊臣秀幸，明智光一，織田信太郎，徳川康兵衛，早見明菜，盲牌の渡辺，テナリンズ(若葉，小雪，キムチ)」が登場．総勢21人のメンツが熱い戦いを繰り広げます．

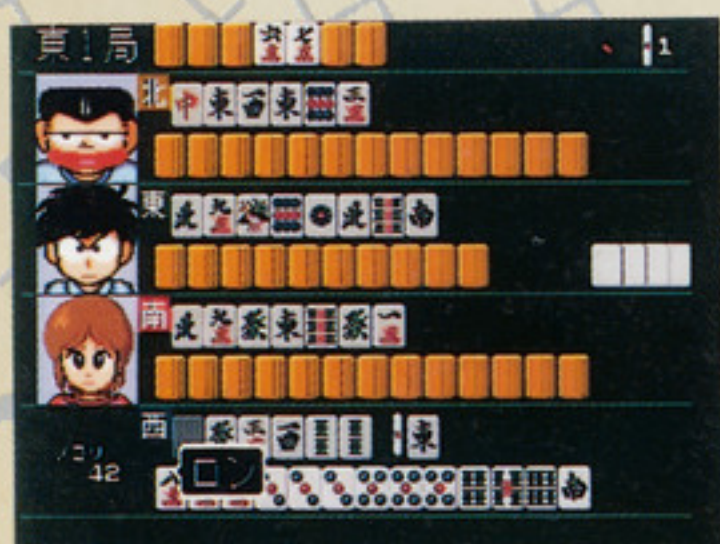
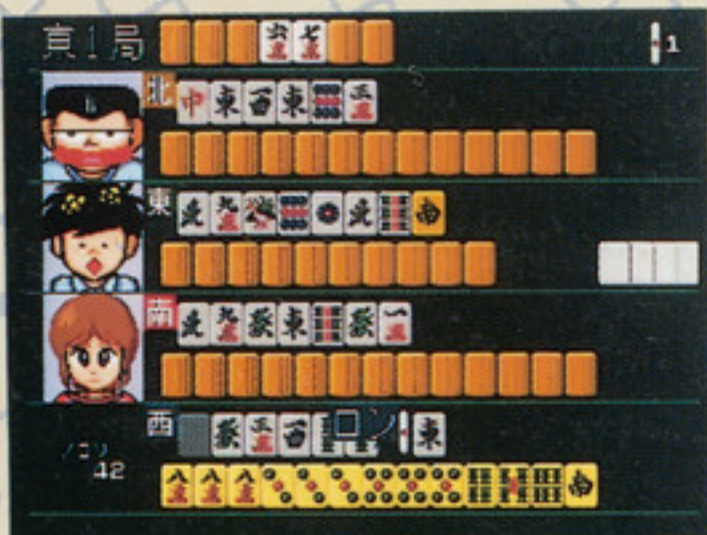
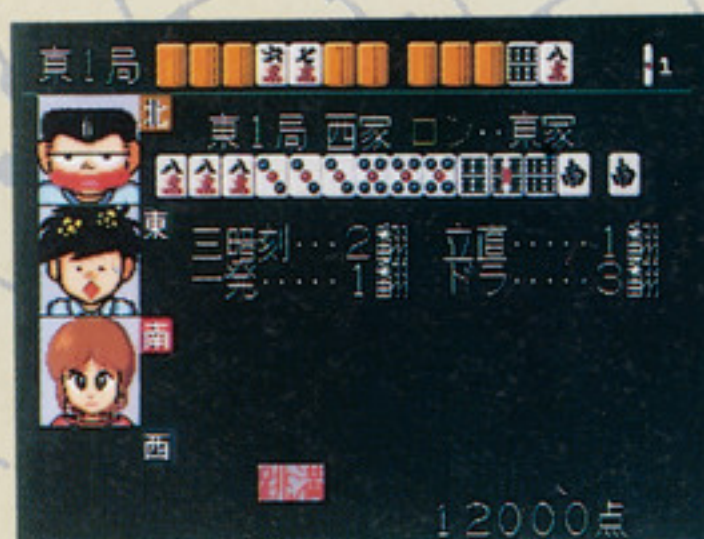
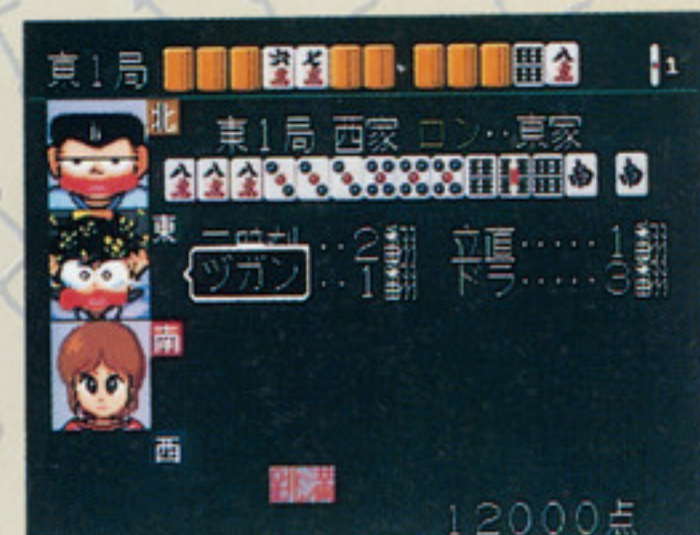
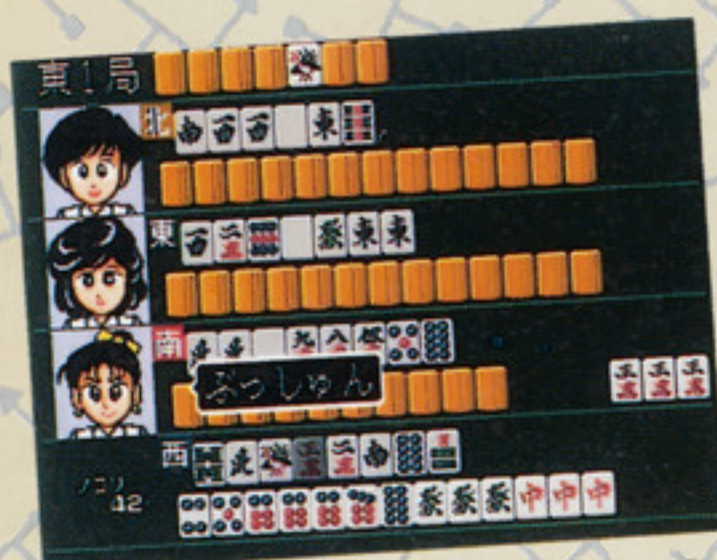
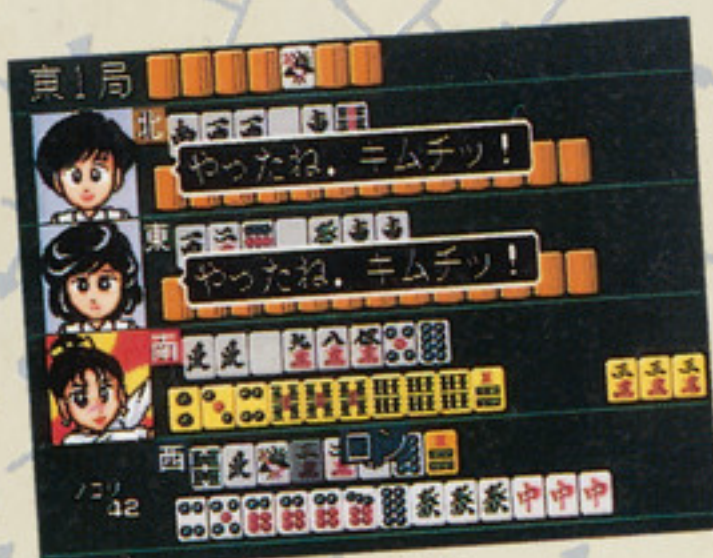
●3つのモードが選べます．

- 「クラス対抗戦」
- 「麻雀道場」
- 「フリー対戦」

●ゲーム中の個性あるセリフがコミックの世界をより忠実に再現します．

●メガドライブならではの音声と，グラフィックが楽しめます．

「引きに引いてツモあがる」引若丸の親リーだ／

引きがおとろえてしまったか？しかし，信太郎から出あがりだ．

引若丸らしからぬウマイ待ち．いずれツモッたはずだぞ．

親で7700点の出あがり．これでトップは決まった？

字牌単騎の強欲リーチ．一発ツモって倍満だ／

やはり，豊臣，君は勝てないのか？

裏ドラが乗らずハネ満どまり．あーツイてねー

豊臣くんはこのままラスを引いてしまうのだろうか？

美少女結社テナリンズ「キムチ」のぶっしゅん攻撃／

こすっからい四面張の高めに振り込み．

かしましい3人組．テナリンズポーズも決まってるぜ／

タンヤオぶっしゅんの1300点．

超個性派集団とまとめて戦おう

究極／ 超人軍団

カッパギ軍団

タコ軍団

自己中は音楽にもなりました

好評発売中

税込価格2,500円

Composed by MECANO ASSOCIATES

発売元：ビクター音楽産業

(VICL-5047)

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03(984)1136

POP BREAKER

ポップブレイカー

GAME GEAR

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

INTER MISSION

主人公は私、竹下由紀17才！
ある日「FSWAT」が開発したフローティングタンク、ダイアナに一目ボレ。
その時から「FSWAT」入隊を夢見ている普通の女子高生なの。

SELECT DAIANA

LEFT CENTER RIGHT

好みに合わせて自キャラをセレクト！
私は右利きだから、右に砲塔のついてるやつのが使いやすそうね。これによって攻撃方法や難易度も変わってくるのよ。

カラー液晶のカラフルな画面構成！
ゲーム画面はとってもカラフルなの。
様々なトラップが待ち受ける全50面のステージをあなたはクリアすることが出きるかな?!

「FSWAT・特殊部隊」選抜試験に挑め！

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まりました。
突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成り立たなくなってしまったの。
事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだけれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の問題でした。
技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手によって日本各地にDAA(方言増幅装置)が設置されていることがわかったの。さっそく、そのDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」にすべてを託すしか術はなかったのね。「FSWAT」が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフローティングタンク、あこがれの「ダイアナ」に乗るために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の選抜試験に挑みます！

近日発売予定

3,800円(税別)

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●音楽スタッフ
●プログラマー(アセンブラが使える人)

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル
0593-53-3611

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

電脳明晰

頭がいい、頭がキレル、つまり頭脳明晰。でも、今の世の中それだけでもない。コンピューターやCADに代表される、もう一つの頭脳としての電脳を使いこなせるかどうかが大切です。それにコンピューター業界は人材不足、特にコンピューターゲーム産業においては、即戦力になる専門教育を受けた人はほとんどいない。そこでバンタンデザイン研究所では、電脳クリエイション学部・ゲームソフトクリエイター専攻を新設。プログラマーとしての知識や技術は基より、ゲームソフトに不可欠なディレクション、ミュージックプロデュース、キャラクターデザイン、などをカリキュラムに加え感性豊かなクリエイターを育成します。

さあ、遊び心、夢、美を追い求めるなら、バンタンで電脳明晰にしておこう。

VANTAN 新設

電脳クリエイション学部　ゲームソフトクリエイター専攻

INFORMATION

●昼間部総合説明会III

1月15日(火)　午後1時〜9時
(10分前に集合して下さい。)
場所：バンタン2号館
電話かハガキにて資料をご請求ください。

●'91最終入学相談会

2月18日(月)〜28日(木)　午前10時〜午後6時
(時間内に自由にお越し下さい。)
場所：バンタン本館

●'91昼間部一般入学受付中

返信用ハガキにて資料をご請求ください。

ゲームソフトクリエイター体験セミナー　(無料)

1月19日(土)・2月2日(土)　担し先着10名まで!
※返信用ハガキにてご予約ください。
お問い合わせはお電話にて受付けています。

'91年度昼間部募集学部

ファッション学部
ファッションデザイン専攻　パターンモデリスト専攻
グッズ・アクセサリーデザイン専攻　ファッションビジネス専攻
コーディネーター・スタイリスト専攻

インテリア・建築学部
ショップインテリアデザイン専攻　ディスプレイコーディネーター専攻
インテリアコーディネーター専攻　建築デザイン専攻

ビジュアル学部
ビジュアルデザイン専攻　絵本イラスト専攻
メイクアップカラリスト専攻

国際学部
国際ファッションデザイン専攻　国際ファッションビジネス専攻

電脳クリエイション学部
ゲームソフトクリエイター専攻

バンタンデザイン研究所
お問い合わせ 資料請求は　Phone 03-719-3511
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-1B

(株)ライトスタッフ主催

賞金・副賞 1,500万円

第1回日本ゲームソフトコンテストにバンタンデザイン研究所が特別審査員賞を設けました!!

内　容：グランプリ、ゲーム大賞、シナリオ大賞など主催者側で決定している賞以外に、バンタンデザイン研究所が選んだ優秀な作品の作者に贈られるものです。

賞　：バンタン賞（1名）
バンタン電脳クリエイション学部・ゲームソフトクリエイター専攻の特待生として2年間の学費（234万円）が免除、さらに賞金として50万円が贈られます。

応募先：〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202
(株)ライトスタッフ内　日本ゲームソフトコンテスト事務局まで郵送。詳しくはゲーム雑誌をごらん下さい。
TEL 03(360)8717　FAX 03(362)1065

RENO
Renovation Game

ヴァリスIII

衝撃のヴァリス伝説（レジェンド）
もう、誰も優子を止められない・・・・・・・

驚異の映像と音楽。即日完売！
衝撃のデビューを飾った話題のアクションゲームの超人気作、ヴァリスIII。
MDヴァージョン8M（メガ）で優子が登場します。ヴァリエーション豊かな特殊攻撃。
臨場感あふれるアクションシーンが思う存分堪能できます。

アクションステージの1面はMD版だけのオリジナル！
MDユーザーの皆さんへ、スペシャルプレゼント！

3月下旬発売予定

MEGA DRIVE

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

AMBITION OF CAESAR

シーザーの野望

シミュレーションの
新しい扉は開かれる。

兵士『シーザ゛ー様、御無事で゛。』
PAUSE

壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・シミュレーション

サイは、なげられた

兵士『・・・右前方、船団発見!・

1991
2月発売予定
定価 8,800円
(消費税別) 1人用. 8メガ

MEGA DRIVE

好評発売中!!

©KONAMI 1990 © Micronet 1990

JUNCTION

Licensed by KONAMI

定価 6,000円
(消費税別) 1人用. 4メガ

アクションパズルゲーム

MEGA DRIVE NEW LINE UP

遂にメガドライブに
登場!!

RAIDEN™

開発中!!

Licensed by
SEIBU KAIHATSU, INC. ,©1990

MEGA DRIVE

究極TIGER

最終究極MD版！

いわずと知れた究極のシューティングゲーム。
ゲームセンターの興奮もそのままに、君を熱くさせる。
武器パワーアップの醍醐味を存分に味わい、襲い来る敵を打ち倒せ！
シューティングの真髄ともいうべき撃ちまくる痛快さを満たしてくれる
大ヒットゲーム"究極タイガー"ついにメガドライブに登場！

近日発売予定

定価7,500円（税別）

Torigawa

TRECO
Total Leisure Planner

株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMK ビル5階
TEL.03-3847-0991 FAX.03-3847-0787
テレフォンサービス 03-3847-0720

人類震撼！知的生命

西暦2X9X年、人類の宇宙進出、地
だが…、植民惑星シラクサか
「…人類ではない、巨大で邪悪な
調査に向かった戦闘艦アフ
「ヴェリテックス
政府軍の誇る最新鋭型探査戦闘
惑星シラクサへ向けてヴェリテックス

ヴェリ

縦多重スクロールによる
スピードと

ゲーム・ギア、ソフトなど豪華賞品がもらえる!!

全国縦断試"射"会実施！

1月より3月まで札幌から福岡の全国10都市で開催予定です。
実際にプレイして、このスゴさを体験しよう。
高得点で賞品も手にしよう。
詳しくはアスミック・テレホンサービスで。
今すぐ聞こう！

アスミック・テレホンサービス
03-3235-5902

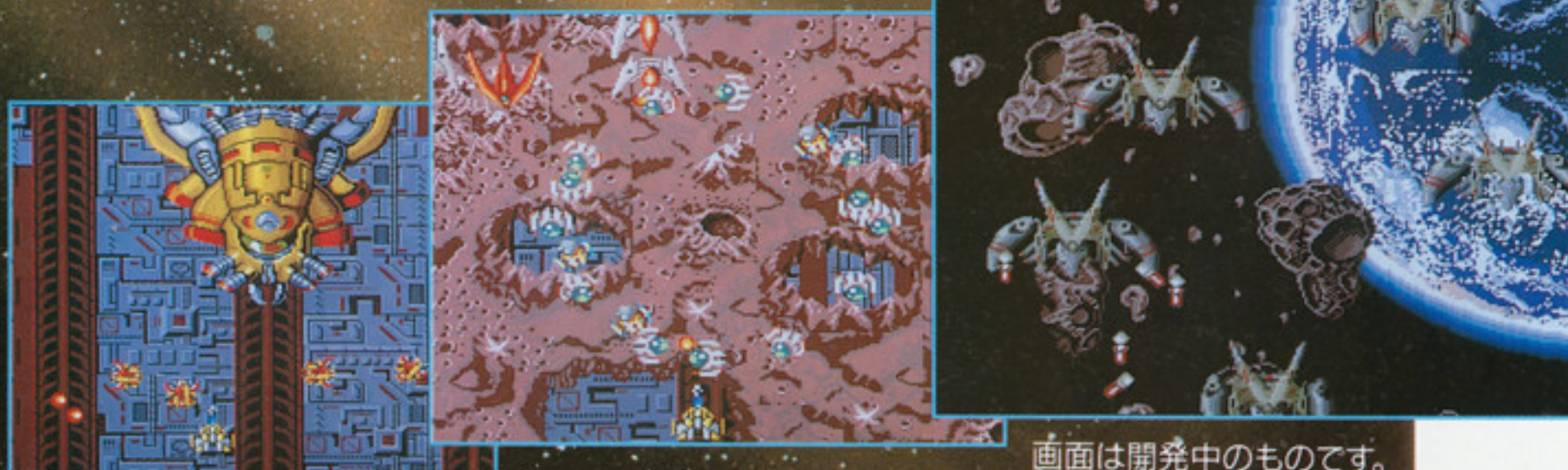
体との戦慄の遭遇。

MEGA DRIVE

球型惑星の植民化は順調だった。
らの反乱を伝える緊急連絡。
…未知の生物？…我々はもう…」
ロディーテとの連絡も不通。
隊を投入せよ！」
機ヴェリテックス隊に命が下った。
隊は空母ミネバから緊急発進した。

テックス

超立体感。
サウンドが生み出す興奮。

MD専用 カートリッジ
4M予価6,800円（税別）
91年3月 発売予定

画面は開発中のものです。

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1番21号

魔城粉砕

未知なる恐怖が君を待つ。

ゲームギアだけのオリジナルアクションゲームだ!!

これが"GENKI"の第1弾!!

デビリッシュ

Devilish

デビリッシュ

フォーメーション①

フォーメーション②

フォーメーション③

※画面は開発中のものです。

- ステージはタテ・ヨコにスクロール、3パターンのフォーメーション・チェンジが思いのまま。
- ゲームギアのカラー液晶の性能を最大限に引き出すファンタジックホラー調の美しいグラフィック。
- もちろん通信機能付き。2人協力プレイ、さらに2〜4人での対戦プレイと遊び方もいろいろ。

近日発売　価格未定

GENKI

元気(株)

〒112 東京都文京区音羽1-6-9 遠藤ビル1F

TEL 03-235-5213

GAME GEAR

ゲームの世界を広げる BE メガニュース

エキサイティング エンターテイメント ニュース

東京ドームで電脳遊園地“MEDIAPOLIS”開催！

ドーム内に出現した電脳遊園地の全景。

12月15・16・17日の3日間、東京ドームにて、ハイパーメディア・イベント、“電脳遊園地一MEDIAPOLIS in 東京ドーム（富士通主催）”が開催された。最新のコンピュータ機器を入場者に直接触れてもらい、楽しく理解してもらおうというのがテーマ。手軽に、そして気軽に使える“優しいコンピュータ機器”の開発を目指している富士通のマシン・コンセプトを体感できるイベントだ。

メインブースでは同社のパソコン”FM TOWNS”を使った先進のハイパーメディア群が多数出展されていたが、とくに専用チップを使って静止画をパソコンのデータにおきかえ、ビデオデッキのように動画再生することができる“ビデオファイリングシステム”などが人目を引いていた。これらの映像システムは教育分野にも利用される予定だ。

また、ソフト関係も充実していて、全国の200社余りのソフトハウスがジャンル別に自社のソフトを出展していた。

気になるゲーム関係も大盛況。「SimCity」や「Drakkhen」のコーナーでは、TOWNSの周りに人だかりができるほどのすごい熱気だった。また、セガの人気体感ゲームの「ギャラクシーフォース」も出展されていた。まだ開発途中とのことだったが、ビデオゲーム版さながらの美しいグラフィックとBGMに驚かされた。また、メガドライブでも発売する予定のパズルゲーム「紫禁城」やシューティングゲーム「ラストサバイバー」のTOWNS版も人気を集めていた。

このイベントの目玉は、CD-ROMを使った“ハイパーメディアミュージアム”。3階建ての美術館のデータをすべてCD-ROMに収め、データ検索により、お望みの画家の絵がグラフィックが表示される。しかも、同時にクリアな音声での説明つきだ。

今回は、アイドルなしのイベントだったがけっこう盛況だった。

来年の電脳遊園地にも期待できそうだ。

合計18台のパソコンをつないでのバレーボール大会も開かれていた。

会場で大人気のギャラクシーフォース。果たしてメガドラ版はいつ？

ミスソフトクイーン決定！

去る11月27日、「ミス・ソフトクイーン・コンテスト」の最終選考会が、渋谷のディスコ「ガウディ」で華々しく開催された。

全国から、約2,000人弱の応募のなかから書類選考を行い、20名による最終選考となった。

バンタンデザイン研究所がデザインしたシルバーのイメージコスチュームに身を包んだ候補者たちは、FM TOWNSのゲームでの対戦プレイを夢中で楽しんでいた。最初は緊張していた表情も審査員の質問に応えているときにはすっかりリラックスしていたようだ。

ミス・ソフトクイーンに選ばれた羽石真理子さん（19歳）は「賞金の100万円は両親に25万円ずつ、姉に20万円、愛犬に10万円、残り20万円を貯金に使います」と言うやさしい女の子。

事務局では彼女をゲームソフトのイメージキャラクターとしても考えている。

ミス・ソフトクイーンに選ばれた羽石真理子さん

最終選考会での候補者20人勢ぞろい。

審査には関係なくゲームを楽しむ候補者。

TERA情報

メガドライブとIBM PC/ATのコンパチ機として、昨秋発表された「PC DRIVE TERA（仮称）」が、どうやら今年の4～5月をメドに発売されるらしい。

「パソコンのゲームを遊んでみたいけど、値段が高くて手がでない」といった最近のユーザーを狙ったこのマシン、高性能で低価格という魅力だけでなく、CD-ROMやゲームコンストラクションツールなどただのゲーム機ではない。

当初より発売が早まりそうな「TERA」だが、詳細は次号で発表するので期待していてほしい。

Contents

BEEP! メガドライブ 1991 FEBRUARY

新作ソフトをキャッチ・アップ!

P32 **新作スクランブル**

●空牙●スーパーバレーボール●ふしぎの海のナディア●Blue Almanac●ディノランド●天下布武●ゼロウィング

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

P36 PART1
●シャイニング&ザ・ダクネス●ミッドナイト レジスタンス

P61 PART2
●ジノーグ●ゲイングランド●レッスルボール●ヴェリテックス

P97 PART3
●エアロブラスターズ●究極タイガー●ヴォルフィード
●魔物ハンター妖子　第7の警鐘●ワードナの森　SPECIAL

特別付録 BEEP! メガドライブJr. 4号
第4号 新作シミュレーションをCATCH UP!
●バハムート戦記●アドバンスド大戦略●ラングリッサー
●斬　夜叉円舞曲●三国志列伝　乱世の英雄たち

特集 読者投票1,356人の投票による

P89 **メガドライブ・アカデミー賞** 受賞作品発表!

好評企画

P50 **熱血メガドライブ宣言** ビスコ

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑（アート・サプライ）

ゲームギアソフトのお買い得度をチェック
P82 G.G.ソフト これを買え!

ハマリを解消するアフターケア・コーナーだぞ
P119 メガドライブ達人講座スペシャル

新連載 マニアの帝王改めremote王朝創始者池田貴族のプレジャー・ランド
P120 貴族の小部屋 池田貴族

P25 BEメガ・ニュース
P28 お買い得1本勝負BEメガ・ドッグレース
P49 COMECOMEインフォメーション
P52 サウンド倶楽部
P54 新・TVゲーム市場最前線／ジャムおじさん
P56 メガドラデータランド
P60 TVモニターの裏からながめてみれば／折原光治
P77 ピープルランド
P81 奇想天外！ 新マシン開発工房／阿木二百
P115 セガ・ゲーム図書館
P118 メガドラ裏技リーグ
P122 HYPERセガ
P124 BEEP！ G.G.
P129 ザ・VG倶楽部
P134 BEメガ読者プレゼント

Bメガ・ドッグレース

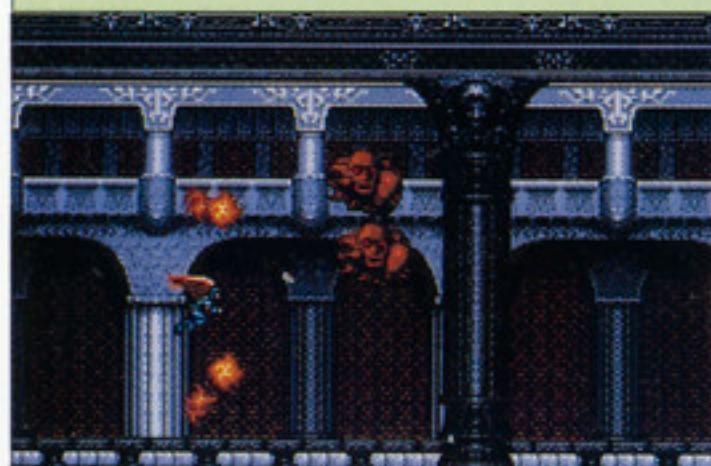
お買い得一本勝負

先月号では、年末ということもあってメガドラソフトが12本もあったわけだが、今後も多くのソフトが発売されそうだ。1周年を迎えたドッグレースのコーナーも、それに合わせて順次マイナーチェンジをしていこうと思う。詳しいことは次のページを見てくれ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

	1枠	2枠
	発売中	1月25日発売
	HEAVY UNIT メガドライブ・スペシャル	ヴォルフィード
	東宝／6,400円／SHT／4M	タイトー／4,900円／APUZ／4M
	ビデオゲーム版のゲームをアレンジした東宝のメガドライブ参入第1弾。ロボット形態と戦闘機形態を使い分けて植民星ル・ダウを救え。	敵の攻撃をかいくぐりながら、フィールドを囲んでいく陣取りゲーム。99.9%まで囲めば、クセになりそうな快感が味わえる。
岡田真弓 美大の卒業製作でとっても忙しいというのに、編集部に来てゲームをしている私。でも、やっぱりたまには息抜きしないと創作意欲がわかないもんね。	ほとんどの敵が変にカタイし、自機も一回やられると貧弱になるからあまり楽しめそうにない。ビデオゲーム版と内容が少し違うから、完全移植を期待してはダメ。ロボット変形もイマイチ意味がない。 **6**	つまるところ、敵をドンドン小さくしていって99.9%を取るというのが、このゲームの楽しみ。でもコレを楽しいと思うかどうかは、かなり個人差が出そう。私は久々にハイスコア取りに燃えちゃった。 **7**
OLIX光治 私の知らぬ間に新年になってしまったらしい。少年の人たちはお年玉があるので、余裕をもって新作を買えると思う。今年も面白いソフトが出るといいね。	ちょっと古いゲームなので、その点でインパクトが弱い。移植ぐあいは悪くないのかもしれないが、一度死ぬとどうにもならないのはツライ。始めから難易度調整をすれば、面白くなると思うんだけど。 **5**	このテのリメイクものは、遊び手によって評価がバラバラだったりする。「クイックス」のもつイメージより、絵的に一般向けにアレンジされている。個人的には元祖の不気味さが好きなんだけどな。 **6**
改造人間INO おかげさまで情報処理試験に合格しました。はげましのお便りを送ってくれた読者の方々、ありがとうございます。この調子で1種も取れるといいなあ。	ゲームバランスが良くないパワーアップすると死ぬ気がしないが、ひとたび死んでしまえば復活できないし、する気をなくす。このゲームの場合、移植度を高めるよりも内容を見直しするべきでは？ **6**	画面が横になったものの、ほぼ完ぺきな移植といえる。かなり長く遊べるゲームだろう。ただ、パッドでは操作性が著しく低下するので、ジョイスティックとセットで購入してしまうのもまた一考。 **8**
ジャムおじさん 僕の息子は（5歳）ミッキーマウスのプラクティスをクリアできるんだけど、そろそろ娘もほしいなあ。今年はもっとメーカーさんの本音に迫りたい。	東宝の参入第1弾のソフトだが、まだゲーム作りになれていないような印象だ。ロボット変形などの要素は面白いのだが、ゲームとしてやってみるとストレスがたまるだけになってしまっていて残念だ。 **5**	移植度も高く、3つのゲームモードがついているのもスバラシイ。このデキで、4,900円というのはゴリッパだ。単なる陣取りゲームだけど、やりこむほどに妙なハマリがあるっていうゲームだ。 **8**

ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー　SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ　RAC……レース　APUZ……アクションパズル　TAB……テーブル　ARPG……アクションロールプレイング

3枠	4枠	5枠	
1月25日発売	1月31日発売	3月発売予定	
ジノーグ	**エアロブラスターズ**	**バハムート戦記**	
メサイヤ(NCS)／6,500円／SHT／4M	KANEKO／6,000円／SHT／4M	セガ／6,800円／SLG／4M・BB	
中世世界のまがまがしい香りをただよわせた横スクロールSFシューティング。グロテスクな敵を相手に魔法を使って立ち向かえ。	シューティングで定評のある金子製作所参入第1弾。ビデオゲームからの移植で2人同時プレイ可能。ブラスターフラッシュでキメろ！	ファンタジーの世界を舞台に大陸の制覇を目指すシミュレーションゲーム。8人のマスターから1人が選べ、最大4人が参加可能。	
画面が全体的にちょっと暗いのはこのゲームのイメージだからしかたないとしても、効果音がポコポコしているのは許せない。敵が出してくる弾が小さくて大量なのと、やられ方が情けないのもヤダ。 **6**	背景とキャラの色使いが近くて自機を見失っちゃうことがあるけど、けっこうお手軽に遊べそう。バランスもよくとれているし、珍しく2人プレイが可能なのでシューティング好きにはお勧め。 **8**	パソコンにもこんなに凝ったファンタジーシミュレーションはなかったんじゃないかな。やることがいっぱいあって結構スゴイ。かといってそんなに難しいわけじゃないので安心して遊べると思う。 **8**	前月に比べると今月はかなり少なくなっちゃった感じがするけど、とりあえずは5枠の「バハムート戦記」があれば、結構遊べちゃうんじゃないかな。それと4枠も2人プレイでやると楽しいから、友達を呼んで遊ぶにはいいよ。
キャラクターがチマチマしているのを除けば、かなり遊べると思う。移植ではないという点を生かして、かなり大胆な仕掛や画面処理をしている。こういうやる気を感じるソフトが、もっと増えればなあ。 **7**	単純でわかりやすいルールのおかげで、ゲーム初心者も安心して遊べる。画面をハデにしようとしたのが裏目に出て、見にくくなっている部分もあるが、2人で遊ぶとかなり面白いのでヨシ。難しい。 **7**	ひさしぶりの本格派シミュレーション。ゴリゴリに凝った作りは、マニアにはうれしいハズだ。戦闘に数種類のバリエーションがあるが、選んだシステムによって難易度が違う気がするが。 **8**	なぜか横スクロールのシューティングが3本もあるが、どれを選ぶかはアナタしだい。その他シミュレーションファンには5枠がオススメかな。ただし結構複雑なゲームなので、シミュレーションを知らずに手を出すと火傷するかも。
序盤は地味なゲームだが、先に進むほど派手になっていくのが味わい深い。特に画面処理に関しては、ラスタースクロールに縦方向の分割スクロールを組み合わせるなど、斬新な物がテンコ盛りだ。 **8**	シューティングゲームとしては、可もなく不可もないといった感じ。中毒性も無いので、さっぱりした醤油顔ゲームだろう。要するに、何か特徴がないと食傷ぎみのシューティングでは、生き残れない。 **6**	三国志と大戦略を、足して2で割り1引いたようなゲーム。光栄系のゲームに慣れた人には、いまさらといった感があるだろう。でも、こういったシミュレーションをここで評価するのは難しい。 **7**	クリスマス商戦が終わったとたん、ソフトが少なくなる。クソゲーをクリスマスの勢いで売ってしまうのは許せない。まあそれは置いといて、今月は2枠がよいね。点は低いが3枠と5枠も捨てがたい。お年玉で買ってしまえ。
全体的にキャラクターが小さいのが気にはなるが、順調にパワーアップをしていけば、結構気持ちよく進むことができるシューティングだ。画面が地味なので、一般受けしないがそれなりに遊べる。 **7**	すでにＰＣエンジン版が発売されているが、こちらのほうがよくできている。高速面でのバンパーのアイデアも気持ちいいし、2人プレイでやれば楽しさも倍増する。今後も金子は要チェックだな。 **8**	「セガもやればできるじゃないか」というぐらいグラフィックが洗練されている。ゲームは「ファイヤーエンブレム」を思いおこさせるシミュレーションだが、マニアでなくても楽しめるのがいい。 **8**	今月は本数が少なくても、それぞれのジャンルで遊べるソフトがそろっているので、ジャムおじさんもひと安心。夜に気長に遊びたければ2枠。ちょっと気軽に撃ちまくりたければ4枠。じっくりやりこみたければ5枠を押さえよう。

まってました！ 読者参加型新企画

BE・メガドッグレース 改造計画

1 ドッグレース1周年、いまこそ明かされる壮大な構想……

ドッグレース開始秘話

「ＢＥ・メガドッグレース」の開始は、いまからちょうど１年前の90年２月号である。当時はモノクロページでかなり地味であったが、年末ということで評価ソフトは８本もあった。しかし、その構成は既存他誌の「ソフト評価」とたいした差異がないうえに、「ドッグレース」という変な枠組が、かえってわかりにくさを増やしていたような感じすらあった。その後、「ドッグレース」のコーナーはライターが一部変わったものの、ほぼ当時の形式が受け継がれるかたちで現在に至っている。

開始当時は白黒だった「BE・メガドッグレース」。当初の計画では、読者参加投票で景品も出そうという構想もあったが……。

そもそも「ドッグレース」の初期の構想は、読者レベルでソフトの評価をしてもらい、その点数(オッズ？)を誌上で紹介しようというものであったのだ。しかし当時の状況としてはそうした計画の実現は難しく、結局「ドッグレース」という名称だけがいまに残るかたちになったわけである……。

12月号の付録は壮大な構想の第一歩だった

なぁーんて、かたくるしい前振りはこれくらいにして、とりあえず12月号の付録「メガドライブソフト・イエローページ'90」のことを思い出してほしい。あの時点で、メガドライブソフトの総ざらいをしたのは、単に年末が近かったからというわけでない。もちろん、ああいう企画が読者に好評だという理由もあるが、本当の目的はあの付録を伏線にして本格的な読者参加型ソフト評価体制を作ってしまおうという考えがあったからなのである。というわけで、以下にその壮大な(？)構想を発表したい。

12月号付録「メガドライブソフトイエローページ'90」編集部の在庫がなくなるほど好評だった。今後も定期的に作るから期待してくれ。

2 BE・メガドッグレースの意義とは？

編集部にくるハガキを読んでいると、ときどき「ドッグレース」への批判や意見に出くわすことがある。たいていは、点数が甘いとか、あの意見は少しおかしい、といったものだが、なかには「ドッグレース」なんか役に立たないからやめてしまえ、なんていう過激な意見もある。だがちょっとまってくれ。一部の人は「ドッグレース」の主旨を取り違えていないか？

最近人気のあるジャムおじさんは、業界全体のことを考えて評価を下している。

このことに関しては、前月号の64ページでＯＬＩＸ光治が少し述べていたが、そもそも「ドッグレース」の本来の目的は、あくまでも読者へソフト購入の「参考意見」を提供するということにあるんだ。４人のライターがいるというのも、より幅広い層の意見を載せられるようにするためだ。

辛口評価でおなじみのOLIX光治。

すなわち、「ドッグレース」というものは「絶対的な意見」としてではなく、ライターによる発売直前ソフトの「プレイした感想」として、受け取ってもらえれば……という企画なのである。

3 犬の数が評価の分かれ目は？

ところで一番気になる犬ゲージの数。ライターの個性によって甘口、辛口の評価がすることも事実だけど、もちろん、一応の基準がある。たとえば、ＯＬＩＸ光治の場合「８点以上が合格で、それ以外は買わない」と言っている。４人が４人これと同じ基準で犬の数を決めているわけではないが、各ライターの評価の平均を出せば、どのソフトが“お買い得”かがわかるはず。過去のゲームは12月号の付録を参考にしてちょーだい。

犬ゲージに多ければ多いほどオススメソフトといえる。

4 読者がつけるドッグレース！ それがこの企画だ!!

読者参加でドッグレースをパワーアップ！

４人のライターが出した点数の平均点が、ソフト購入の目安となるとはいえ、やはり現状のドッグレースには数々の問題点がある。その１つには発売前のソフトだから、評価がなかなか下しにくいということが挙げられる（サンプルＲＯＭしかないため、十分やりこめないことや、発売される時期によって評価点数に影響が出るなど）。またもう１つには、４人のライターだけではソフト評価を下すのに所詮人数が足りない。そして発売後のフォローが何もない。

「十人十色」とはよくいうが、やはり読者の全員が納得できるような評価など、現状の体制のままでは難しいのである。で、そうした不満を解消しようというのが、今回の企画なわけである。

全メガドラソフトを体系的に再評価

１月８日現在のメガドライブソフトは既に86本にものぼっている。もはやメガドライブには２年以上の歴史があるわけだから、当然といえば当然なのかもしれないが、こうした過去の作品の中には、一回の評価だけで終わらせるには惜しいものもかなりあるといえる。もちろん、発売直後のソフトについては「ピープルランド」などの読者コーナーで評価のフォローをしているが、それに関しても一回きりで終わることが多い。

過去最高平均の９点がつけられている「アフターバーナーII」。このソフトについても、そろそろメガドラ全ソフトからみた再評点がなされてもいいはず。

メガドライブを「２台目、３台目のゲームマシン」といった感覚で購入するユーザーが増えてきた昨今、そろそろ過去の名作ソフトや駄作ソフトの存在をいつでも確認できるような体制が必要ではないだろうか？

そして……、その評価を下すのが読者であるキミたちなのである！

投票はキミたちの10段階評価

過去のメガドラソフトの再評価（再採点）が目的のこのコーナー。そのシステムもできるだけ単純にして、わかりやすくしたい。

すなわち、読者のキミたちは所有しているソフト、もしくはプレイしたことのあるソフトの点数を10段階評点でつけて送るだけだ。ただし、単なる人気投票になるのをさけるため一回につき投票は最大５本までとし、応募券も毎回つけることとする。

そして、編集部ではみんながつけてきた点数を集計し、投票人数で割ることによって各ソフトの平均点を出すというわけだ。

この点数は、そのソフトの評価点数として今後の付録作成時にも使用する予定だし、ことによっちゃあ、オッズ（平均点）の予想ゲームも始めるかもしれないぞ。

応募者にはおいしいプレゼントも用意

読者の応募がないと成り立たないこの新企画。もちろん応募者には、ちょいとしたプレゼントも用意させてもらうぞ。できるだけ入手困難なモノを用意して応募者をいっぱい集めたいつもりだが、とりあえず第１回目のプレゼントには『新明解ナム語辞典』と好きなメガドラソフト１本のセットを20名分用意した。下の応募方法をみて、ドシドシ応募してきてくれ！

もはや絶版となった『新明解ナム語辞典』。コレを読めばナムコのすべてがわかるという超貴重品。定価も超高く5、000円もした。ヒヨエー。

ということで予告……

開始は４月号（3/8日発売）の予定！
次号ドッグレースではＧ.Ｇ.も評価!!

5 INOの後継者を募集

折原君とともに「ドッグレース」開始以来ゲーム評価をしてきた改造人間ＩＮＯが、今春ついに就職をしてしまうため、その後継者を募集することになった。

とても素直で好感がもてたINOこと井上滋。

ＩＮＯ自身は、とてもメカに強くて、素直なヤツだっただけに編集部一同残念でならないが、まあしょうがない。以前から『ＢＥ・メガ』ではライターの募集はしていたが、これを機会に本格的に人材登用をしたいと思う。腕と頭に自身のあるヤツは、いっちょこーい。

6 犬ゲージイラストも募集

「ドッグレース」でゲームコメントの横に意味もなさそうに並んでいる犬ゲージ。こいつが実はソフト購入の基準点を出していることは、前のページで書いたとおりだが、このイラストもできれば一新したい。

噂では編集スタッフがモデルだそうだ。

そこで、この犬イラストも募集しようというわけだ。採用されれば、そのまま「ドッグレース」のゲージとして末永く使用され、ＢＥ・メガのシンボルになるかもしれないぞ。採用者にはお好きなソフト５本をあげちゃうからみんな応募してね。

参考例

7 応募方法は……

①ハガキのうらに応募券を貼る。
②やったことのあるソフトの点数を書いて（最大５本まで！）、コメント、ほしいソフト名を記入しポストへ。

〈宛先〉〒108 港区高輪２—19—13
NS高輪ビル３Ｆ
「ＢＥ・メガドッグレース」係

▼裏

★評点は最大５本まで！
★６本以上の評点、発売前ソフトの評点をしたらボツだよ！
（記入例）
・ダライアスII（８点）
・おそ松くん（４点）
・ファンタシースターII（６点）
・ザ・スーパー忍（８点）
・スペースハリアーII（５点）
《コメント》
《ほしいソフト名》

▼表

108
港区高輪２・19・13
NS高輪ビル３Ｆ
ソフトバンク㈱
「ＢＥ・メガドッグレース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

ドッグレース応募券 2月

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ！

新作スクランブル

空牙
スーパーバレーボール
ふしぎの海のナディア
Blue Almanac
ディノランド
天下布武
ゼロウィング

空牙

●データイースト/今春発売予定/6,800円/SHT

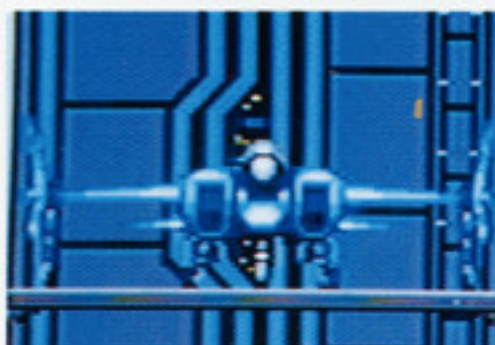
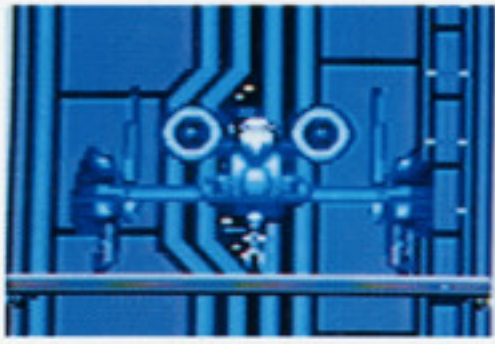
ビデオゲームでおなじみのSHTだ

正統派SHTとしては初の2人同時プレイもの。途中参加もできるし、ハードな内容のわりに、みんなで遊べるゲームだぞ。

以前からBEメガ誌上で「空牙」のメガドラ移植の話題を報じてきたが、ついに画面写真が手に入ったので、ここらでドーンとゲーム自体を紹介しよう。

「空牙」はゲームセンターで人気のあった縦スクロールシューティングゲーム。残機＋ライフ制という点が親切だ。自機は特徴のある3タイプのなかから選んでプレイできるので、自分好みのゲーム展開が楽しめるようになっている。さらにハデなパワーアップや2人同時プレイもあったりして、見どころたくさんのゲームだ。

2人同時プレイの場合は、おのおのが自機を選択する。3機の特徴をつかみ、自分に合ったものを選ぼう。

☆自機は3タイプね☆

XF/AV-01 SHILPH
火力、移動スピードともに中間クラス。器用貧乏のアナタに。

XAV-02 VALKYRIE
火力は抜群だが移動スピードはイマイチ。血の気の多い人向き。

XF-03 SEYLEN
移動スピードが速く、後方にも攻撃可能。初心者はコレを。

ドラマチックに展開するステージ構成

1ステージ

おお、飛行機の編隊がやってきた。たまらん。

中ボスは砲台を飛ばす戦車。大迫力よーん。

2ステージ

ほう、飛行機の翼の下に隠れていましたか。

画面左側が炎の竜巻を放つ敵。オーコワ！

3ステージ

中ボスは攻撃列車。お勤めごくろうさんです。

ロケットの打ち上げに立ち合えるとは光栄だ。

4ステージ以降は……

メガドラ版は全5面。気合いを入れてプレイするべし。

"空牙"BACK GROUND STORY

1999年、ラグナロックと名乗る軍事組織が突如現われ、一夜のうちに世界中の軍事拠点を制圧してしまった。

事態を重く見た東西両陣営は、戦術核の投入を決定した。しかし、この作戦によって生ずる汚染問題には、賛否両論が巻き起こった。

その矢先、ラグナロックより各国首脳陣にメッセージが打電された。

「降伏表明ガ10日以内ニ宣告サレヌ時ハ巡行ミサイル"ロキ"ニヨル全面核戦争アルノミ」

同一の敵に対し、国連のもと、東西両陣営は堅く手を握ることとなった。

結果、偽装空母内秘密工場で、機体にハードポイントをもち、高度な完成システムによる武器装備の空中仮装を行なえる試作戦闘機3機がロールアウトした。

オペレーターがコンソールに入った戦況を見て驚愕する。

「ニューヨークも沈黙しました！」

空母の格納庫内にサイレンが鳴り響く。

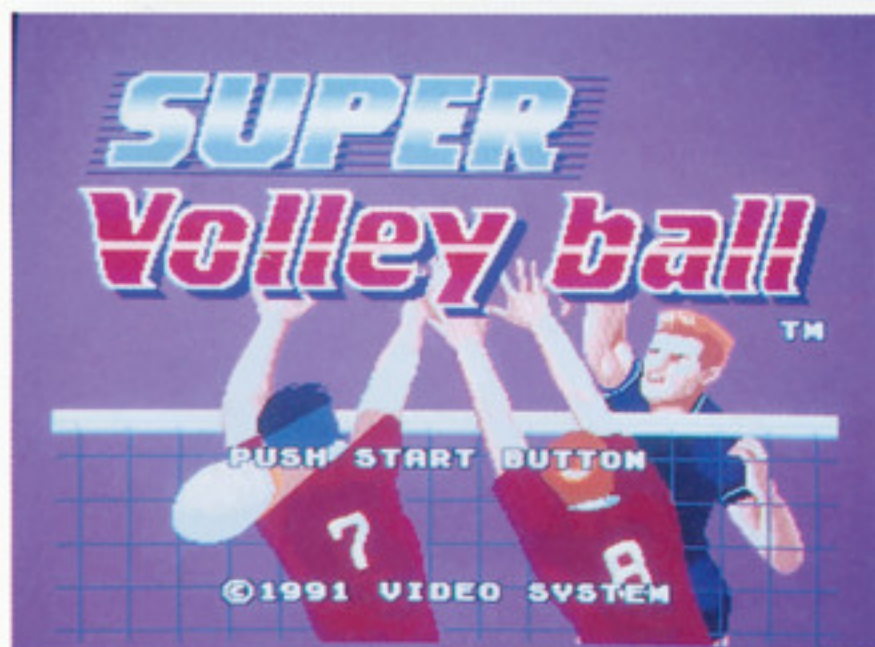
「オペレーションコード"VAPORTOR-AIL"、発動せよ」

偽装空母は一路ニューヨークへ向かった。その甲板には3機の女神達が上がっている。

スーパーバレーボール

●ビデオシステム/2月1日発売/5,800円/SPT

斬新な視点のバレーボールなのだ

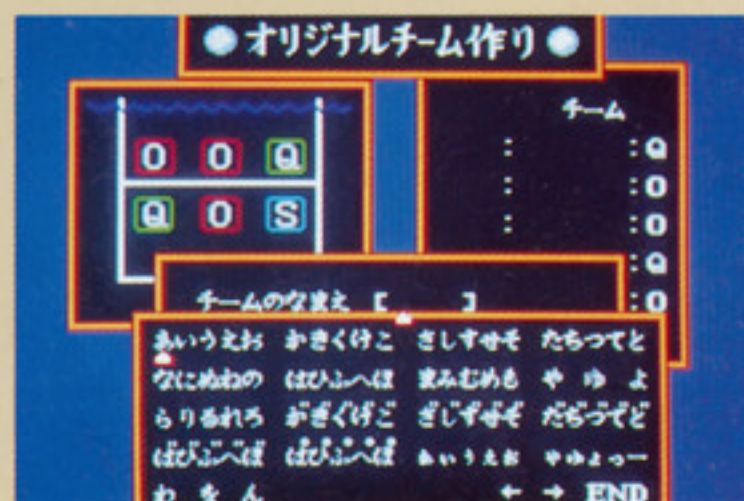
メガドライブ初のバレーボールゲームは、斬新な視点のゲーム画面なのだ。内容もグーよ。

いままでにバレーボールのゲームは数多くあったが、視点が真横のものはほとんどと言っていいほどなかった。「動ける範囲が少なくて、ゲームがつまらなくなるんじゃないの？」なんていう心配はご無用。ゲーム性は全然落ちていないし、そしてなによりもリアルなグラフィックの選手たちが、実に生き生きと動き回るのだから、かえってこの視点の方がいいのでは、とさえ思ってしまう。

ゲームセンターに通っている人には説明いらないと思うが、この「スーパーバレーボール」は、同社が少し前に発表したビデオゲーム版の移植なのだ。比較的簡単な操作方法と、技が決まったときの爽快感が万人に広く受け入れられ、現在でもあちこちのゲームセンターに残っている。そんなベストセラーゲームがメガドライブでプレイできるというのだから、素直に喜んでしまおう。

といってもただの移植ではなく、オリジナルの良さを損なわない、むしろオリジナルの良さをさらに引き出すモードが新たに加えられている。パスワードによるコンティニューが可能な「リーグ戦」や、自分だけのチームを作れる「オリジナルチームメイキング」などがそれだ。これによってチームや選手ひとりひとりに思い入れができ、体の芯までスーパーバレーボールに浸れるだろう。

アクティブな選手たち

このゲームの選手の動きのリアルさはハンパじゃない。
ダイナミックかつ繊細なアクション（？）をご覧あれ。

選手たちの顔は常にボールを見ている。全員が全員だから少しヘン。

オリジナルチームのエディット画面。イカした名前をつけたい。

得点を入れ、大喜びする選手。なんともほほえましい光景ですね。

ミスしたチームメイトを責める人。(本当は指示しているポーズ)

完成度はかなり高く、余分なイライラ感を味わうこともない。もちろん対戦プレーもできるので、定番ソフトとして押さえておこう。

ソビエトチャチャチャ物語

「スーパーバレーボール」の雰囲気を伝えるには試合の経過を追うのが一番／　というわけで、ソ連チームとアメリカチームの一戦をミニ実況中継してみよう。しかしなぜ「ソビエトチャチャチャ」なのか？　うーん謎だ。

試合開始だ／　サーブの打ち方は数種類あるが、これが一番イカス。

ソ連のアタック！　アメリカのブロック！　簡単操作でこの迫力。

一方的なソ連ムード。強烈なスパイクにアメリカタジタジ。

時間差攻撃！　ブロックのタイミング外しに効果的な技だ。

ソ連、勝利目前。アメリカは最後に意地を出しデュースにもち込む。

接戦の末ソ連のパーフェクト勝ち。このように各データも表示される。

ふしぎの海のナディア

●ナムコ/3月発売予定/6,500円（予価）/ADV

今度のナムコの新作はアドベンチャーだ！

NHKで放映中のTV人気アニメーション「ふしぎの海のナディア」がアドベンチャーゲームになって登場するのだ！

今度のナムコの新作は、現在NHKで放映中のTVアニメーション「ふしぎの海のナディア」のアドベンチャーゲームだ。

ゲームストーリーは、TVアニメ版のストーリーをナムコ風にアレンジしたもの。ストーリーは全6章で構成されていて、まず舞台は1889年のパリから始まる。その後、エッフェル塔、見知らぬ島、エジプトなどへ場面は移り、そして最後には深海や空中へまで繰り広げられていくのだ。容量も8メガと大容量なので、迫力あるビジュアルシーンが期待できるぞ。また、このゲームはアドベンチャー要素だけではなく、RPGのように4人までパーティを組んで行動したり、アクションモードになったりと、いろいろな要素がミックスされているのだ。

前作はスポーツ、そして今回はアドベンチャーと、メガドライブでは数が少ないジャンルのソフトを出してくれるのが嬉しい。どんな出来になるかがヒジョーに楽しみだね！

ゲームはこ～んな感じ

ADV いわゆるフツーのモード

RPG のような移動モード

どこから見てもRPGだが、一応アドベンチャーなので、連れて歩くメンバーはちゃんと決まっている。

ACT 感覚の救出シーン

ときにはアクションモードに早変わり。窮地に陥ったナディアをうまく助けだせるかな。

このゲームはただのアドベンチャーではない。RPGのように、4人パーティーを組んで移動したり、飛行機に乗るときにはアクションモードに変わるなど、いろんな要素がミックスされているのだ。

胸にブルーウォーターの宝石をかけ、ライオンのキングとともに船着き場にかけていくナディア。そんな彼女に一目惚れしたジャンはそのあとを追っていく。

彼女をつけ狙う悪党3人組グランディスたち。エッフェル塔に追い詰められたナディアを、からくも飛行機で救い出すジャン。

ナデイアとジャンは深まる謎を追求すべく冒険を続ける中、またしてもナディアが捕らえられる。罠が仕掛けられた洞窟や謎の巨大潜水艦での出来事。裏切りや、芽生える友情。そしてナディアの持つブルーウォーターを狙うガーゴイル……。

熾烈な戦いが続き、ついにブルーウォーターの謎が解き開かされるときがきた！

ふしぎの海のナディア　金曜夜7:30～8:00/NHK/放映中

Blue Almanac

●講談社総研/4月発売予定/8700円/RPG

めざせ!メガドラのFF

とにかく戦闘シーンは見もの。FCのFF以上の迫力は期待できる。そして、魔法の種類の多さも注目。いかにもRPGっぽい1本だ。

今回はコマンド関係を軽く紹介しよう。

まず、マップモードでのコマンドは、アイテム、フォース、強さ、並びの4つ。キー操作は、Aボタンで"会話/調べる"、Bボタンで"キャンセル"、Cボタンで"コマンドウィンドオープン"だ。

戦闘モードでのコマンドは、攻撃、オート、並び、逃げるの4つ。また攻撃から、戦う、フォース、守る、アイテムの4つにわかれる。ちなみに"フォース"というのは、魔法のときに重要なエレメンタルを決めるコマンドだ。

戦闘モードのコマンド画面だ。

また、今回はマップのほうもできたのだ。リアルに描きこんであるグラフィックが、ヒジョーに嬉しいね。

ディノランド

●ウルフチーム/発売日未定/価格未定/ETC

メガドラ初のピンボールゲームだ

ファミコンやPC-エンジンにあって、メガドライブになかったもの。それはピンボールゲームだ。いまこそメガドラでピンボールを。

PCエンジンのピンボールゲームの完成度がけっこう高く、ああいうのがメガドラであったらいいな、なんて思っていたが、ついに出るんだね、ピンボールゲーム。

まあ、今年はピンボール生誕61年だし、次回ではピンボール60周年イベントのレポートを掲載予定の本誌としては、黙ってはいられない。

というわけで、この「ディノランド」をご紹介しよう。まずこのゲームは、フィールド(いわゆる画面)が恐竜時代になっていて、海底・陸上・空中というぐあいに画面が切り替わるんだ。それぞれの画面で恐竜がのさばっているのを、ボールの役割をするディノ君がやっつけ、得点を稼いでいくというシステムになっている。とにかく続報を待っててね。

すごい。これじゃ、まるでRPGのフィールド画面じゃあーりませんか。

天下布武

●ゲーツアーツ/発売日未定/価格未定/SLG

ぎゃん自己で満足した人に朗報

現代の職人集団ゲームアーツが贈るシミュレーションゲーム。とにかく懲ったの1本になりそうだ。いまのうちから要チェック。

今春いろいろSLGが発売されるが、ゲームアーツも負けてはいられない、とばかりにSLGに殴り込みだ。

時代は16世紀の日本の戦国時代。織田信長、伊達政宗、羽柴(豊臣)秀吉というSLGでお馴染み(なじ)の武将が大活躍。

人間的なセコイ戦略・知略・謀略、陸戦に加えて水軍戦、籠城(ろうじょう)作戦、そして4つのマルチシナリオというぐあいに、とてもリアルなシミュレーションゲームになっている。しかも、敵国52、総城数100以上、総武将数1000人以上という設定のすごさ。これで8メガはなるほどと納得。今年もゲームアーツのパワーは、だてじゃないかもね。

死ぬも生きるも、この信長とともどもぞ!

1555年 5月

■織田家領国

1555年から1600年の間に何が起こるか?天下の覇者をめざそう。

ゼロウィング

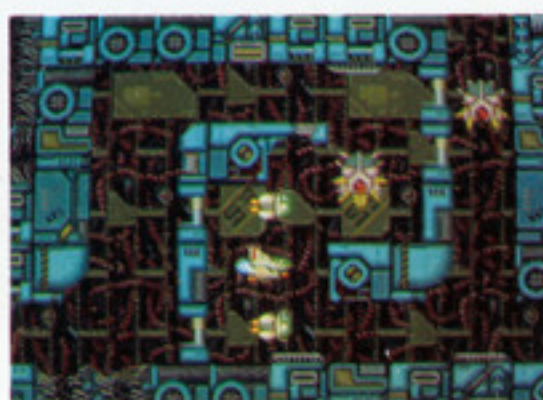
※画面はすべてビデオゲーム版です

●東亜プラン/発売日未定/価格未定/SHT/4M

捕まえろ!投げろ!破壊しろ!

銀河系を舞台にしたスペースバトルシューティング! トランスポーターから各ユニットを手に入れゼロウイングとなるのだ。

好評発売中の「武者アレスタ」をだした東亜プランが、次に放つ横スクロールシューティング「ゼロウイング」。ビデオゲームは、プリソナービームを発射し、敵をバリア代わりにするというユニークな設定のシューティングだったが、メガドライブ版はこれを完全移植するかたちになっている。

発売日のほうはいまのところ未定だが、春ごろには出せそうとのことだ。今回はビデオゲーム版の写真だが、次回からはメガドライブ版の画面で詳しく紹介していくつもりなので、期待していてほしい。

宇宙海賊「CATS」の野望を打ち砕けZIG-01!

この状態なら敵の弾を3発まで防ぐことが可能だ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガ・ホットメニュー

●シャイニング&ザ・ダクネス—36
●ミッドナイト　レジスタンス—43

シャイニング&ザ・ダクネス

セガ/3月25日発売予定/価格未定/RPG/8M・BB

セガの送る超大作RPG「シャイニング&ザ・ダクネス」。今回は開発スタッフの話を交えながら、「シャイニング&ザ・ダクネス」の本当の世界に迫ってみたいと思う。

S&D新春特別スタッフインタビュー

シャイニング&ザ・ダクネスの世界

WELCOME TO THE WORLD OF SHINING & THE DARKNESS
PRODUCED BY

(株)クライマックス代表取締役　高橋宏之氏

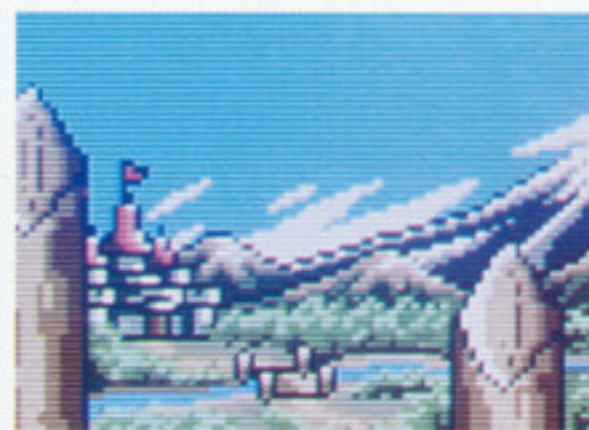
「ドラゴンクエストIII」で広報担当、IVでアシスタントプロデューサーを務めた高橋氏。よりリアルな3DRPGに憧れて、S&Dを制作。いつもお祭り騒ぎをしながら作品のアイデア作りに励んでいるそうだ。

(株)クライマックス専務取締役　内藤　寛氏

「ドラクエIII、IV」でチーフプログラマーを務めた内藤氏。最近、2年前からの予約で手に入れたホンダNSX(レッド)を乗り回しているという。今回の対談にもNSXで駆けつけた。最近の目標は「サイバードーム」を社内に置くこと。遊び心を常に忘れない。

1 S&Dの世界は重箱構造？

これがS&Dの舞台となるストーム・サングの国

ストーム城

雨と大地の恵み豊かな国、ストーム・サングのお城。国王はかつて闇の国に攻め入り、ダークドラゴンと戦った勇者たちの末裔だそうである。

(ダンジョン)いにしえの神殿

太古の昔は神々と人間との交流の場であったという神殿。ここが3Dダンジョンになっていて冒険の舞台となる。

ストーム・サングの街

街のなかには、教会、道具屋、防具屋、酒場、武器屋などがある。冒険者にとって休息と情報が得られるところ。

すべてが3Dで表わされているS&Dの世界。その舞台であるストーム・サングの国は、ストーム城、教会、スートーム・サングの街、そして神殿のダンジョンで構成されている。城からダンジョンなどへの移動は、フィールド上を歩いて進む必要はない。コマンドを入力すれば、むだな移動時間を使わず、すぐにそれぞれの場所に移動できる。こう書くと思わず「ウィザードリィ」の世界を思い起こしてしまうが、S&Dの世界はそれよりも、よりビジュアルに、よりエンターテイメントに徹した演出がされている。

S&Dの世界の構成っていうのは、10階建てなら、10階建てっていうような構造じゃないんです。同じフロアでも行くたんびに変わっている、そんな重箱のような構造をしているんですよ(高橋氏)。

3Dダンジョンいうのは、どうも「ウィザードリィ」の印象が強いと思うのですが、僕らのイメージは、もうちょっとボリュームがある感じなんです。

たとえばドラクエを例にあげると、あれって平面構成の街などが30くらいありますよね。それとは違って、S&Dの街は、重箱のような構造をしているんですよ。一回行ったところでも、状況が変わっていればガラッと変わっているというふうな。

ですから、ダンジョンなどの小さなイベントをクリアして帰ってくると、“あれっ？”といった感じでイベントが起きたり、城でドカンと何かが起きたりするんです。「じゃあ次は、こういうふうになっていくんだな」と思っても、それをクリアするとまた変わっている。プレイヤーが行動を起こすたびに状況が変わるという感じです。ドラクエでいえばIIIに“なんとかバーグ”という街がありましたよね。あんな感じなんだ、といういい方をした社員がいたんです。僕らはそんなつもりはなかったんですが、結果的にそう見えるみたいですね。戻ってきたら、いきなりウインドウなんかが“ガラッ”と変わっていたりとか、そんな感じなんです。イベント性はかなり強いですよ。だから、どこかが刻一刻と変化している、そんな時間の経過を感じ取ってほしいですね。たとえば、自分がレベルを上げて戻ってくると、街を出たときにはバカにしていたヤツが“おまえってすごい奴だったんだな”とかいってくれる、そんな感じです。だから主人公の知名度とかも自然に上がっていくといった感じになると思います。

2　自分が、その場にいるような感覚の街のなか

いままで３Ｄもののゲームってたくさんありましたけど、今回の作品はまさに僕らの３Ｄに対する答えなんです。着想は「コロンブスの卵」みたいなものなんですけどね……（高橋）。

３Ｄダンジョンのゲームということで、皆さん「マイト＆マジック」や「ダンジョンマスター」みたいなゲームをご想像していたみたいですね。

単に街中まで迷路にするんじゃなくて目に映るキャラがまるで生きて話しているようにしたかったんです。たとえば、酒場の主人に話しかけると「ん……」てな感じで横目で確認して他の客に断わってからこちらに向き直って話す。けっこう凝ってますよ。

それとS＆Dのポリシー、つまり完全にプレイヤーの視点で、しかも視覚化できるものは何でも視覚化しようという意図でこんな形になったんです。題してパノラマ３Ｄ！

僕は学生時代、ちょっと演劇をやってた時期があったんです。だから城とか街中といったような、S＆Dの街のイメージはけっこう演劇の舞台から影響を受けてるのかもしれない。舞台というのは、場所は変えないでセットを変化させるだけなのに飽きないですよね。そのセットにしてもあまり変わらない。だから舞台と同じように画面のなかでゲームのキャラクターが演技をしてくれたら楽しめるんじゃないかと思いました。視点が自動的に変わっていくといった意味では、映画に近いといった人もいましたけどね。

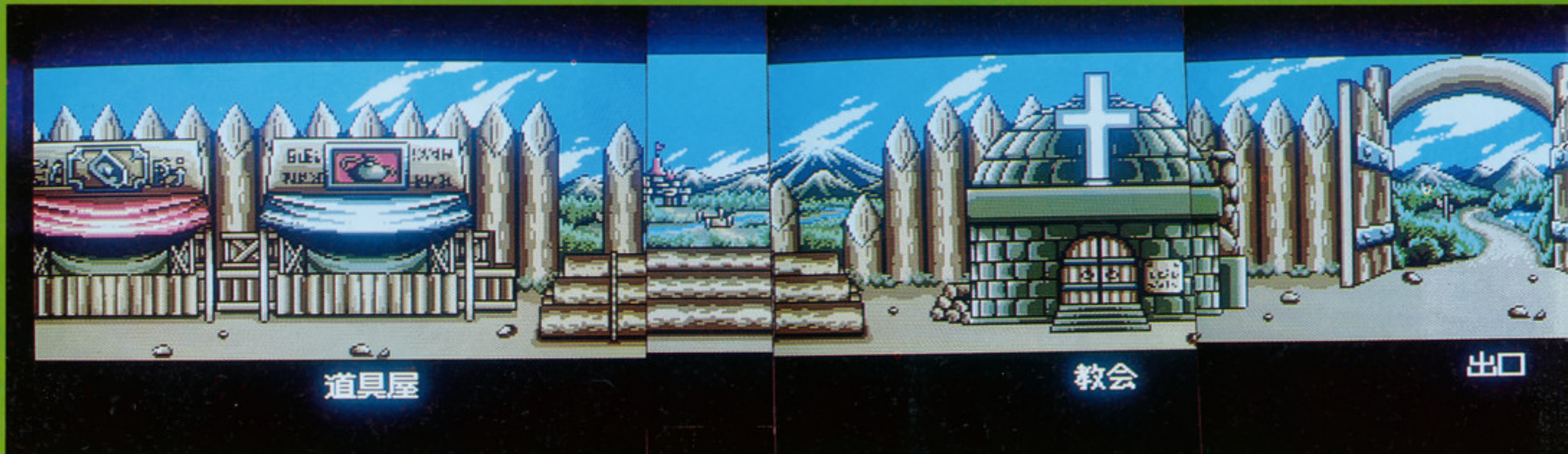
街中には、今回写真を発表した武器屋と防具屋と酒場と以外に発表していない見せ場がたくさんあります。なかでも教会のシステムなどは、かなり親切ですよ。教会に行ったら“ウインドウがなんにも出ないぞー”なんてこともあるかもしれませんね。教会に行っても異常がなければ何も起こらないこともある。そうした自動チェックシステムを使ってます。とにかくプレイヤーに負担をかけないということをポリシーにして作ってます。

今回の酒場のシーンでも、メガドライブのハードをよく知らない人が見たら「へー、こんな新しい見せ方もあったんだ」くらいにしか思わないかも知れませんが、相当大変な作りをしているんです。でも、このゲームを見てこんなゲームを作ろうと思っても、簡単にはいかないでしょうね。

オートチェックシステムとは？

お店での買物でも教会でもそうだが、S＆Dの会話はプレイヤーのそのときの状態に合わせて相手の言葉が自動的に変化してくるようになっている。従来のドラクエなどでは、いちいち“どくのちりょう”とか“のろいをとく”などのコマンドを各キャラごとに入力しなければならなかったが、このS＆Dのシステムでは、「マーリンは毒におかされているが、治療するかね」といった感じで異常のあるときにだけ神父が話しかけてくれるため、ムダなコマンド入力がない。

驚異のパノラマ3D方式!!

下の写真は初公開のストーム・サングの街中の写真だ。モニター画面に映るのはこの一部だが、カーソルを動かして視点を移動して

3 酒場はプレイヤーにとっても憩いの場に

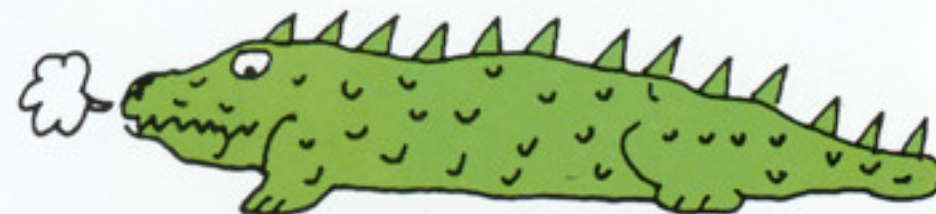
カーソルを動かして行くと「呼鈴」と表示された。押してみると……。

看板娘が出てきて泊まるかどうかを聞いてくる。

朝起きると酒場にいた人たちはもう家に帰っていて誰もいない。

僕たちは基本的にユーザーの立場に立ってゲーム作りをしたいと思ってますから、自分達の都合で手を抜くというのは御法度なんですよ。このゲームに関して言えば、マニュアルなんて要らないと思いますよ（内藤）。

街の中にある酒場のシーンだって動いてスクロールします。たえず誰かが動いていますよ。ここだけでも十分見栄えがするでしょ。酒場の中の親父もいろんなリアクションしますしね。客もいろんな事をやっています。酔っ払っていたり、寝ていたりとか。まあ感じとしては「スターウォーズ」の酒場みたいなのをイメージしています。いつもいろんな奴がいて、疲れたらここに来てもらってゆっくりしてもらおうと。本当はこれが目玉と言ってもいいくらいです。ここにはメモリもとんでもなく使ってますよ。

いままでのゲームって小さなクエストをクリアすると次に進めるようになるって感じですよね。それよりは、クエストをこなしてから帰ってくると突拍子もないものが見られる。そのほうがユーザーも楽しいんじゃないかと。そうした場所が酒場なんです。呼鈴を鳴らすとなかから女の子が出てきて「いらっしゃいませ」なんて言ってくれるシーンもあります。いってみれば、いままでのRPGはメッセージを読む"言葉選び"だったと思うんです。だからS&Dでは、プレイヤーの見えることはプレイヤーの目で見える行動で全てを表わそうと思いました。とにかく視覚化できることは視覚化しよう、といった感じです。

酒場の親父は主人公が入ってきたのを見ると会話を中断して話しかけくる。

こちらが話しかけている人物の名前が表示されるようになっているのも注目。

いくと画面はループ方式でスクロールし、建物が視野に入ると、その場所の名前が表示される仕組みになっているのだ。

実際にコントロルパッドを手に取って操作してみても、そのビジュアル的なインパクトや操作の単純明解さに、あっと驚かされる卓抜したアイデアだ思う。取扱説明書なんていらないんじゃないという声もあるそうだが、何の予備知識もなくてもプレイできそう。

4　ショップのシステムも、これまた斬新

通常のRPGでは、ショップに入って買物を使用とすると、商品はウインドウに文字で表示されるだけだ。ところが、S＆Dの場合、ショップの人と話をしたとたん、あたかも商品がそこにあるかのようにどどどーっとグラフィックが表示される。しかも、表示された商品のグラフィックには値札までついているのだ。それでは、武器屋にいって買物をしてみるとするか。

ヒゲおやじの武器屋でLET'S SHOPPING

お店に入るとこんな感じでオヤジがいる。これだけなら、PSシリーズとあんまりかわらないが……。

アイコンで行動を入れると……。

ドンと品物グラフィックと値段が表示される。こいつはわかりやすい！

S&Dではアイテム集めの楽しみなんかもいっぱいあると思いますよ。なかには、とっておきのアイテムもあるんですよ。プレイヤーの人にはそういったところも楽しんでほしいですね（高橋氏）。

いままでのRPGのショップなんかはウィンドウが開いて、カーソル上下させて品物を選んで決定していましたよね。でもS＆Dのお店は本当に手に取りながら商品を選んでいるような構成になってるでしょう。あれも仕様を作るのに苦労したんです。このシステムに決めるだけでも１週間かかりました。毎日、会議でしたよ。「どうするか」「こうしよう」ってね。でも会議した内容を誰もメモしてないから次の日にまた同じことの繰り返し（笑）。

写真を見ただけじゃわかりませんが、お店に置いてあるものは、たくさんあるんです。実は、武器屋の親父はもっと商品を隠しもっているんですよ。で、次を見せたいときには、一度画面に並んでいる全部商品を片付けてから、新しいのを並べ直すんです。もちろん、買うだけでなく、旅の途中で入手したものを売ってストックしておくこともできます。

また、武器屋には特殊コマンドとして“ほり出しもの”というのがありましてね、他では手に入らないようなものが置いてあったりするんです。さらに、質屋みたいに売ったものを引き取ることもできますよ。

それから、S＆Dのアイテムは、使っていくうちに壊れます。だから、壊れかけたものを直すということも必要になってくるんです。

使っていくと消耗していくアイテムって「ウィザードリィ」でもありますし、やはり、使用回数のないアイテムって、基本的にフェアじゃないでしょう。でも壊れるアイテムってプレイヤーのなかには、まったく使わない人もいるんですよね。それをもってたいから。

でも、作り手からすると使ってもらいたい。だから、S＆Dでは完全に壊れてしまう前に、壊れかけるんです。そうしたら、お店にもっていって修理してもらう。まあ、こうしたことをやるためにはいろいろプログラムもめんどくさくなるんですけど、遊ぶ側からは、制限なしで遊びたいかもしれないけど、作る側からいえばリスクもしょってもらいたい。逆にいえばそういったスリルを味わってもらいたいわけです。

ほり出しものもあるぞ

店から出ようとすると、突然オヤジが話しかけてくることがある。話を聞いてみると……。

5 シャイニング&ザ・ダクネスについてまだまだ話したい

これまで高橋、内藤両氏に画面を見ながらS&Dの特徴的なシステムをうかがってきたがどうだったかな? 最後も両氏の話でまとめてみたい。

制作順調!?

——現在の制作状況はどうですか?
高橋　3月25日の発売をめどにがんばってます。昨日も打ち合せで、そろそろフンドシを締めてかかろうかなんて話をしてたところなんです。

いま、ゲームの形ができてきて最終的なツメの段階なんです。ゲームバランスを取るのも大変ですが、やはり一番の問題は、メモリとの戦いですね。S&Dの場合、街や城の造りが、他のRPGに比べて、異質なんです。だから単純にイベントを組みこむとか、けずるとかいった作り方はちょっと違います。ですから今後、できる限り詰め込んで、さらに残ったメモリで何ができるかが争点になってくるでしょう。

それから、スーパーファミコンに対抗して拡大・縮小・回転みたいなこともやってしまおうと思ってるんですよ。あ、縮小はしないか(笑)。

目の覚めるような高速処理

——実際にプレイしてみるとアイコン表示のされ方やウインドウの開くスピードがとてつもなく速いですね。
内藤　いままでゲームを作っていたとき、やろうと思ってもそうできなかったところがあったんですよ。やっぱり、のろのろとウインドウが出てくるのはいやでしょ。何かを決めたいときにさっと出て、さっと決められなくちゃ。ユーザーの負担を極力減らすことをポリシーにして作ってますから。アイコンの配置を十字キーに対応させたのもそのため。
高橋　S&Dではキャンセルしたときにビュン、ビュンとウィンドウを飛ばしてくれるのが、いいでしょ。やはり、こういった細かい技術的なところも見てほしいですね。多分、素材はしっかりしているなと思うんですけど。後は、シナリオとバランスですよね。
——プレイしていてストレスのないゲームになりそうですね。
高橋　自信をもって楽しんでいただけると思っています。ただ一部には、すごくマニアックなゲームなのではないかという見方があるんですよ。まあ、今回の酒場なんかを見ますとそんな感じを受けるかも知れませんが、今後、評価が変わってくると思うんですよ。基本的にはマニアックな層はぜんぜん狙っていないんです。

これからはビジュアル重視の時代

——日本だけでなく海外でも受けそうなビジュアルですね。
高橋　海外は、すごく意識はしています。ア

シャイニング&ザ・ダクネス

CHECK POINT 1 アイコン操作、しかも速い

S&Dのコマンド入力は、すべてアイコン操作だ。しかもアイコンの配列は、コントロールパッドの十字キーに対応していているのだ。ちょっと考えてみればこの便利さがわかるというもの。特に魔法などの操作は、"攻撃""防御""治癒"など系統ごとに分類されたアイコンが出てくるので使いたい魔法を選ぶときに超便利。写真で見るだけではわからないがアイコンは、画面上を飛ぶように現れては消える。アイコン1つとっても大変な気配りなのだ。

十字キーに対応した配置のアイコンは、慣れてくれば目をつぶってでも操作できるぐらいだ。

ウィンドウ上のアイコンに注目。

アイコンは、画面に飛ぶように現れる。

メリカでは、ビジュアル中心のゲームのほうが受けるんですよ。いま流行っている日本のアニメ調の絵ってありますね。あえて、僕らは使わなかったんです。僕も内藤専務もウォルト・ディズニーが好きだったということもあったのですが、とにかく　ディズニー調のビジュアルシーンを入れたいなと思っています。ディズニー作品のように国の違いや流行りだとかという枠組みを超越して、いつになっても楽しめる絵を目指しているんです。ホントのところ、流行のアニメ調の絵のほうが楽といえば楽なんです。いかにもカッコいい、いかにもかわいいというようなね。でも今回は、あえて避けて通りました。そういった意味でも、決してマニアックではないですよ。

やさしいだけでなく、やりごたえも

高橋　ダンジョンに１カ所だけ、ユーザーに挑戦している場所があるんですよね。あまりにもユーザーフレンドリーですとユーザーをバカにしているという意見が出ないとも限りませんからね。

いままでのゲームのダンジョンを見ていて思ったんですが、２度３度迷うことはあっても、その後は迷わないですよ。確かにダンジョンのマップを作るのは時間をかかります。でもただ、広ければとか分岐を増やせばよいとか、あまりにも工夫のされていないマップが多すぎると思うんです。ユーザーがホントに楽しみたいのは、どんなものなのかと考えてみたんです。たとえばドラクエIIなんかは、相当意地悪なゲームだと思います。でも、ユーザーは面白がって遊びました。なぜかというと、歯ごたえがある、挑戦意欲をかき立ててくれるマップだからです。ただ、踏破するだけのマップではなく、トラップやダンジョンの謎を解くというちゃんと意味あるマップを作っているんです。S＆Dも、そういったマップを作りたかったんです。ちょっと大変だけど頭を使えばわかるような。とにかくプレイヤーの満足を考えて作ってきたので、楽しみにしていてほしいですね。

買って、そして最後までやってほしい！

——最後に、このゲームで一番強調したい点を一言お願いします。

高橋　自信をもっています。見てください、という感じですね。ゲームを買う、買わないという基準の１つは、画面に魅力があるかどうかということだと思います。ユーザーというのはぜいたくですから。僕もユーザーとして買うときはそうですから。ユーザーとしたら常にワンランクアップしているゲームがほしいと思いますよ。S＆Dの目標の１つに、このゲームは、どれだけこれまでのゲームと違った体験をさせられるか？　ということがあるんです。そういう意味では、見たとおりだぜ、と言いっちゃいます（笑)。

内藤　僕は、買ってもらうというよりも、プレイしてもらいたいですね。いままでゲームは買ってもらうのが一番重要で、ユーザーにエンディングを見てもらうことは二の次だったような気がします。でも僕は、とにかく自分の作品をプレイしてもらいたいんです。買ってもらった後、簡単に手放せるようなゲームであってほしくない。とにかくエンディングまでやりとげてほしい。そんな気持ちで作ってます。

（1990年12月　新宿にて収録）

CHECK POINT 2 ワールドワイドで個性的なキャラ

開発スタッフの内藤、内藤両氏のディズニー好きは、筋金入り。

S＆Dのキャラもそんな好みを反映してか、なんとなくディズニーアニメのキャラクターを感じさせる雰囲気がある。ディズニー作品のように流行にとらわれずに世界のどこでも通用し、しかも何度見ても飽きないようなキャラクターを心がけたとのこと。

実際のゲームのなかで、これらのキャラクターたちが、どんな活躍をしてくれるのかいまから楽しみだ。

プリンセス・クレア

キング・オブ・ストームサング

賞金稼ぎカムシン

ウルトラマン倶楽部、ダブルドラゴン、ピットマン、メビウス、コスモタンクほか

54本のソフトを総ガイド！

輝け！第1回ゲームボーイ大賞

読者が選んだゲームボーイのベストゲームは!?

試験に出ないゲームボーイ歴史講座

今明かされる！ゲームボーイ進化の謎。誰も知らないGB史

GBお買物ダービー

ゲームボーイ専門誌

ゲームボーイ™ LIFE

ゲームボーイは任天堂の商標です。

VOL.2　定価380円（税込）

SOFTBANK MOOK

FALCOM MAGAZINE

ファルコムマガジン

MAGAZINE FOR NIHONFALCOM FAN 680YEN

ALL ABOUT SORCERIAN

パソコン版からメガドライブ版まで ソーサリアンのシナリオ57本を徹底ガイド

HISTORY OF DRAGONSLAYER

ドラゴンスレイヤー・シリーズの系譜

NEW RELEASE GUIDE

ファルコム関連の新作ガイド

COMPLETE FALCOM DISCOGRAPHY

完全版ファルコムディスコグラフィー &J.D.K. バンドインタビュー

ALL FALCOM BEST 10

ファルコムファン100人が選ぶ何でもベスト10

ANOTHER FALCOM GUIDE

国内、国外のファルコム移植版ガイド

ALL ABOUT SORCERIAN

パソコン版からメガドライブ版までシナリオ53本を徹底ガイド

THE NEW GAMES

ファルコム関連の新作ソフトを完全フォロー

HISTORY OF DRAGONSLAYER

ドラゴンスレイヤー・シリーズの系譜を探る

COMPLETE FALCOM DISCOGRAPHY

完全無欠のファルコムディスコグラフィー&J.D.K.インタビュー

ALL FALCOM BEST 10

ファルコムファン100人が選ぶ何でもベスト10

ファルコムマガジン　定価680円（税込）

FALCOM MAGAZINE

ミッドナイト レジスタンス

データイースト／今春発売予定／6,800円／ACT＆SHT／8M

期待のメーカー、データイーストの参入第1弾は、8メガ容量を余すことなく使用したビデオゲームからの忠実な移植版だ。デモ画面もしっかり入っているぞ。

DECOパワー炸裂のシューティングアクション

データイーストが自信を持って春に発売する第1弾は、巨大な敵を破壊する爽快感があふれるバリバリのゲームだ。現在はすでに最終的な仕上げに入っているようなので、早ければ2月か3月には発売されそうだ。第2弾の「空牙」も期待を裏切らないデキだし、ユーザーとしてはうれしいかぎりだ。

前回はステージ4までとパワーアップを紹介したので、とりあえず今回は1〜4ステージとストーリーを詳しく紹介していこう。ちなみにマップはビデオゲーム版とほとんど同じだから、これを参考にしてビデオデーム版をプレイしてみるのも一興かも。

BACK GROUND OF THE MIDNIGHT RESISTANCE

かつてない繁栄を遂げた人類は至福の光に満ち、誰の脳裏からもあの忌まわしい大戦の記憶が薄れようとしていた。

しかし「キングクリムゾン」の出現が世界を狂わせた。科学者である彼は自らの身体を改造し、想像を絶する力を手に入れ、侵略を開始したのだ。彼のテレラーニング能力により操られた人々は、いつのころからかクリムゾン軍団と呼ばれていた。

ある日、日本人科学者でテトロキシン効果の第一人者、円津波氏が彼にさらわれた。彼は自らの改造を重ねていくうちに、地球の大気に耐えられない身体になったため、地球に再び戻るには円博士の技術がどうしても必要だったのである。

一方、キングクリムゾンの手により荒廃した街の中で人々は蜂起し、武装グループ〝東京レジスタンス〟を誕生させた。しかしその抵抗もむなしく、仲間たちは次々と倒れ、武器も底をつき始めた。

そのとき2人の若者が現れ、キングクリムゾンに決戦を挑むべく武器を手にした。その名は円 大地、円 光二――円博士の孫である。2人は東京レジスタンスのリーダー、ステイシー＝ヒムラと共に銃弾の荒れ狂う東京を北へ向かって進撃していった……。

ステージ1 首都高速道路

最初のステージなのでマップ自体はかなり短く、敵もさほど強くはない。とりあえずジープと一緒に走っていけば赤い柵までは簡単に行けるから、操作に慣れるくらいの気持ちで進んでいこう。それにしてもマシンガンを撃ったときに震える肩がリアルだ。

スタート

武器庫へ

柵の中にいる敵に気をつけろ

マシンガンを前方に乱れ撃ちしながら柵まで来ると、その中に敵が1人だけいる。こいつは出現すると同時にいったん後ろへ下がり、腹ばいになって撃てば楽に倒せるだろう。柵のてっぺんにいる敵は前に撃ちっぱなしで進めば大丈夫だ。ただし柵を降りるときはザコに注意。

ビデゲー版と同じくステイシーの髪が風になびく。

地面に横たわっていればヤツの弾には当たらない。

降りるときは右下に撃っていると良い。

ボスは機動戦車だ

ボスの機動戦車は、自分のいる方向へ一定のタイミングで3発の弾を発射するだけだ。適当に撃っていればすぐに破壊できるが、左に追い詰められたらタイミングよくジャンプして、弾を左に誘導しよう。

一定の距離をとって少しずつ後退しながら撃つ。

弾が発射される瞬間にジャンプすると必ず真横に撃ってくる。

まずは全部の武器をチェック

ステージ1をクリアして武器庫へ来たら、まず右はじのケースを先に見よう。なぜかというと、武器ケースの左から5つまでは中身と消費する鍵の数が決まっているのに対し、ここは毎回違うからだ。しかも消費する鍵も2つだけなので、スーパーチャージャーなどがあると楽になるぞ。でも、たいした物がなければファイアとニトロを取って行こう。

ステージ2へ

	①	②	③	④	⑤	⑥
ケースの中身	フルオート	3ウェイ	ファイヤ	バレット	ニトロ	不定
必要な鍵の数	2	2	2	2	3	2

ミッドナイト レジスタンス

ステージ2　東京タワー地下基地

武器庫でしっかりとパワーアップしたら、ステージ2からはいよいよ本格的な戦闘が始まる。

手始めに青、緑、オレンジ色のクリムゾン軍団がワラワラと出現するが、こんなやつらはパワーアップ銃を取った円大地の敵ではない。バリバリ攻撃して敵の地下基地内部へと進むべし。

ここではステージ1に出現した機動戦車が再び登場するが、ビデオゲーム版で有名だった安全地帯がそのまま使えるから気にすることもないだろう。

スタート

グレネード弾兵

始めに2人いるグレネード弾を撃つ敵は、先に周りのザコを片付けて、下から撃てば爆死しなくてすむぞ。

敵に囲まれる前にグレネード弾兵を倒しておくのが理想的

再びの機動戦車

地響きと共に現れる機動戦車は、上の足場が安全地帯だ。ここでニトロを使えば6発ぐらいで破壊できる。

ここに乗ってニトロで破壊し、弾数を節約しよう。

マンホールから侵入せよ

マンホールを破壊してはしごを降りたところにいる敵は、右下に撃ちながら降りよう。そのあと、狭い隙間に入り込むときは、左右から一定のタイミングで出現する敵を倒してから、素早く進入すること。

マシンガン兵は横たわっていれば、絶対にやられることはない。

グリーンの敵は死角から確実に倒そう。左右の隙間からの青い敵にも注意。

力づくで押しまくれ

今度はマシンガン兵が5人もいるが、弾は4方向にしか出ないので斜めから撃てば簡単だ。下の歯車と移動するプレートは、普通に破壊すると弾数を消費してしまうが、ニトロなら1発で破壊できる。

マシンガン兵は、見つからないうちに撃ってしまうのも一つの手だ。

プレートは硬いがニトロなら1発で壊せる。歯車は触れるとミスになるぞ。

こんな地下に巨大装甲戦車が

ボスは左右に移動しつつ、6つのハッチからミサイルを射出してくる。倒す方法は、まず弱点である中心部を上から攻撃して破壊すると、装甲がはがれて弱点が下に移る。そうなったら下から攻撃しないと倒せないので、隙をついてボスの下へもぐりこもう。

ミサイルは決まった順番に発射される。ファイヤを持っていなければ覚えておこう。

装甲をはがしたら下から攻撃する。ファイヤだったら最初からここにいるとすごく簡単。

武器庫へ

必ずホーミングミサイルを装備しよう

ここでは、前の武器庫でファイヤを取っていて、なおかつ弾切れさせずに持っているなら、ためらわずにバレットとホーミングミサイルを補給したい。ファイヤは全面を通して最も役に立つのでお勧めの武器だが、もしも持っていなければ、次のステージのことを考えて3ウェイとホーミングミサイルの組み合わせが妥当かな？

ステージ3へ

	①	②	③	④	⑤	⑥
ケースの中身	フルオート	3ウェイ	ショットガン	バレット	ホーミングミサイル	不定
必要な鍵の数	2	2	2	2	3	2

ステージ3 森林

このステージはマップが長くないかわりに飛行兵の数がやたらと多く、今までよりも死の危険が飛躍的に高くなっている。

また、下からせり上がっていくボードに乗って、上に移動していくときも注意したい。うっかり足を踏みはずすと落下してミスになるからだ。

武器庫へ

巨大丸ノコ！

頂上にたどりつくと、まず6つの小さいノコが1つずつ飛び出してくる。これは自分に当たる前に破壊するのは困難なので1度のミスは覚悟して撃とう。全て破壊すると、今度は背景の葉が落ちて、巨大な丸ノコが2つ登場する。これは片方が動き始めたときに武器を全開にして撃てば、もう片方が動き出す前に壊せるだろう。

スーパーチャージャーがあれば楽なんだけど……。

最後に目玉が弾を出すがちっとも強くない。

左のノコは右下、右のノコは左下で寝ていれば安全だが、どちらか1つを破壊しないとツラい。

スタート直後が危ない

さっそく現れる飛行兵は倒さないと体当りされるので、発見したら、即、撃墜だ。

レーザー砲台を出現させる前に倒さないとやばい。

スタート

レーザー砲台

切り株を過ぎると出現するレーザー砲台は、立っていると頭を撃たれる場合があるので、腹ばいになって遠くからホーミングミサイルなどでぶっ壊してやろう。

安全だけどファイヤは届かない。ホーミングミサイルを使おう。

ボードに乗って大樹のこずえに…

ボードに乗って上がっていくと、飛行兵がたくさん現れるが、落ちないようにファイヤを振り回していれば、ほぼ確実にクリアできる。ファイヤがなければホーミングミサイルに頼れ。

他の武器では狙いにくいが、ファイヤなら回すだけで倒せる。

スーパーチャージャー登場

この武器庫では待ち望んでいたスーパーチャージャーが、やっと入手できる。次はパワーだけが物を言うステージなので、ファイヤの弾数が400以上あったら絶対に取りたい。

ステージ3で武器を使いきっていて、6つ目のケースにファイヤが入っていなければ、3ウェイとホーミングミサイルを取るのが無難だろう。

ステージ4へ

	①	②	③	④	⑤	⑥
ケースの中身	フルオート	3ウェイ	シャワー	ホーミングミサイル	スーパーチャージャー	不定
必要な鍵の数	2	2	3	3	3	2

ステージ4 瀑布

滝が流れる橋の上を疾走するステージ。ここはほとんどの敵が左から出現するので、右へ進みつつも銃は常に左へ向けておこう。

また、途中で出現する機動戦車は、早めに破壊しないと轢かれてしまうので、最も威力の強い〝ファイヤ＋スーパーチャージャー〟が絶対に欲しいところだ。他の武器でここまで来た場合は、とにかく右へ移動する足を止めずに、力の限り撃ちまくるしかない。

スタート

橋を壊しそうな勢いの機動戦車に勝てるか？

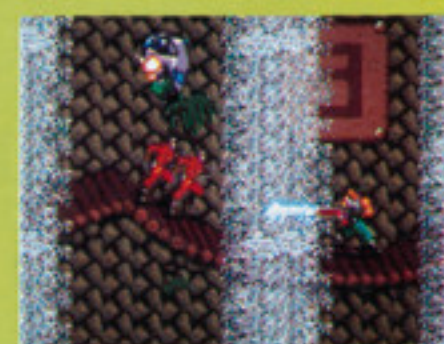
ステージ1のボスだった機動戦車が、懲りもせずにまた登場だ。こいつは強力にパワーアップしていれば楽に破壊できるが、3機目と同時に出てくる飛行兵だけには注意しよう。また、こいつが登場するのは背景の数字板が9、6、3の付近なので覚えておこう。

ザコはホーミングに任せてしまおう。

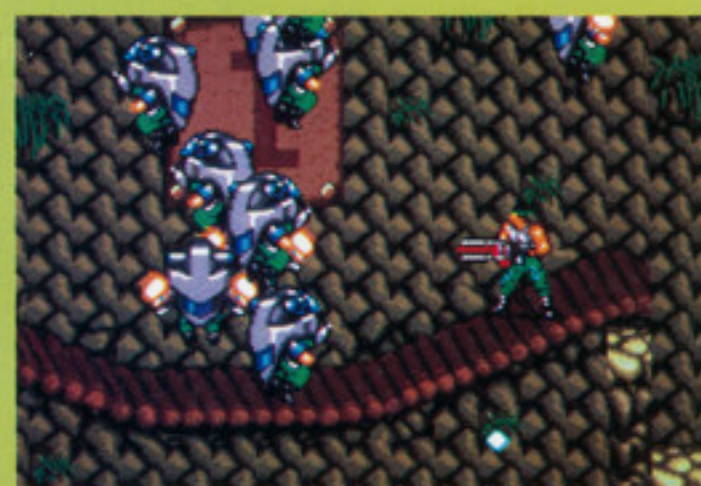
戦車が来たら絶対に止まらず、ありったけの弾をぶち込もう。

なんとか轢き殺される前に破壊できた。

鍵は無理に拾うな

滝の後半では鍵を残す敵も出現するが、下手に鍵を拾おうとすると、いきなり機動戦車にやられやすいので、ここは無視するべし。

武器庫へ

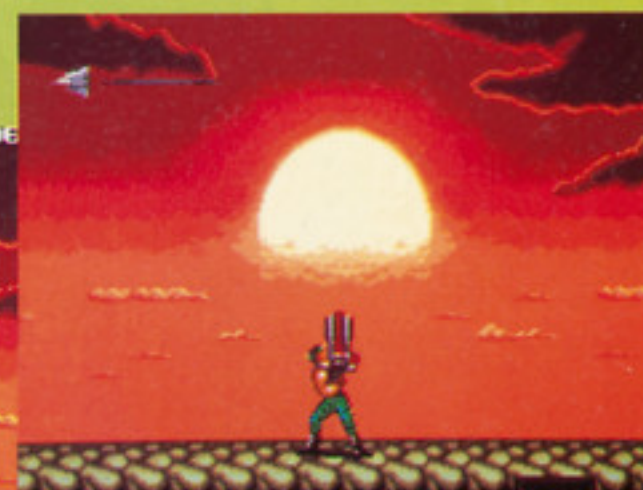
橋の終わりの飛行兵

背景の数字板が1になるころに、右からわらわらと来る飛行兵は、出現したら即座に止まって確実に倒そう。こいつらが橋の上では最後の敵だからだ。

バーニアをふかして空中停止する動きが妙にリアルだ。

10機のジェット戦闘機が容赦なく迫る

ボスのジェット戦闘機は夕日の彼方で交差したあとに、左右から出現して1つずつミサイルを投下してくる。このミサイルは斜めに落とされるので、弾道を把握していてもよけにくいだろう。この戦いはパワーだけが頼りなので、銃を上に向けたままでバックパックも併用しよう。

耐久力は大きくないが、落下してくるミサイルが強い。

本体に重なっても平気だから、危ないときはジャンプだ。

ふう、ようやくあと1機だけになった。

フルオートは絶対に使うな

ステージ4で武器を使いきっていたら、ここではファイヤとスーパーチャージャーを装備するのが理想的だ。まだ持っているならバレットで弾数を500発増やして、弾切れに備えよう。ホーミングミサイルも鍵に余裕があったら入手しておくといいだろう。

ただしフルオートは弾が速いだけで、威力は貧弱だから間違っても取らないこと。

ステージ5へ

	①	②	③	④	⑤	⑥
ケースの中身	ファイヤ	フルオート	バレット	ホーミングミサイル	スーパーチャージャー	不定
必要な鍵の数	3	3	3	3	3	2

ミッドナイト レジスタンス

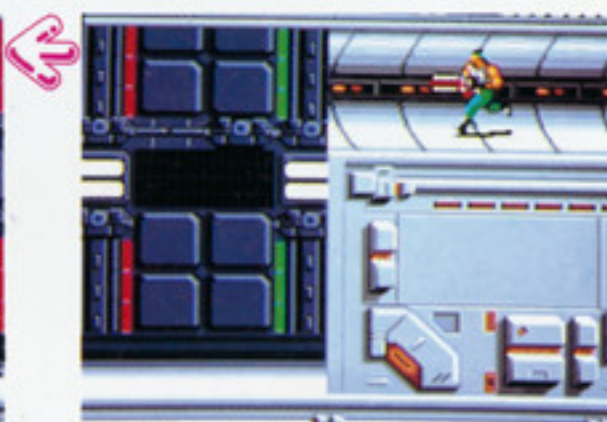
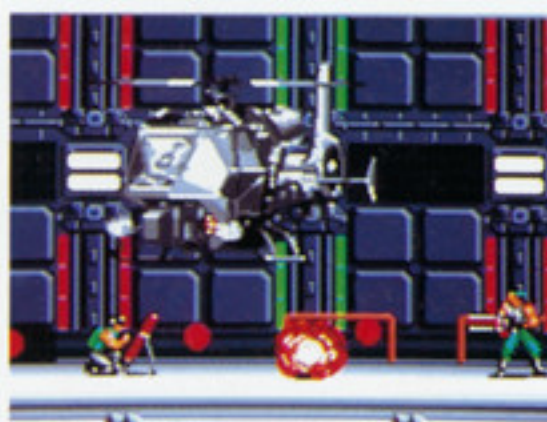
ステージ5 メタル基地

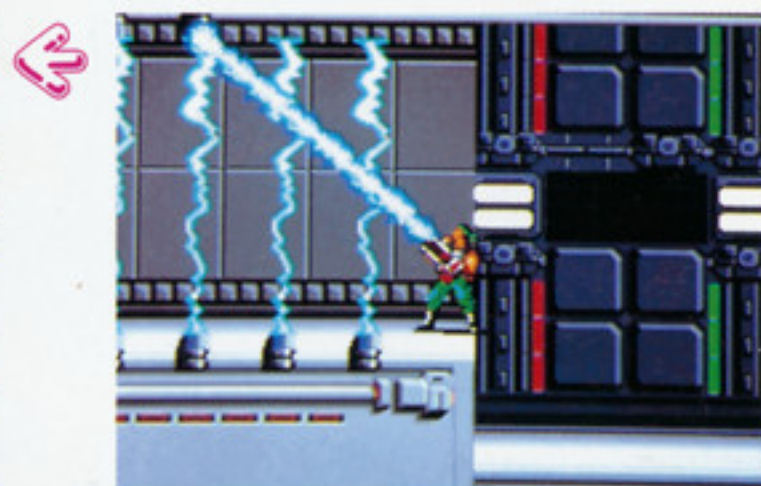
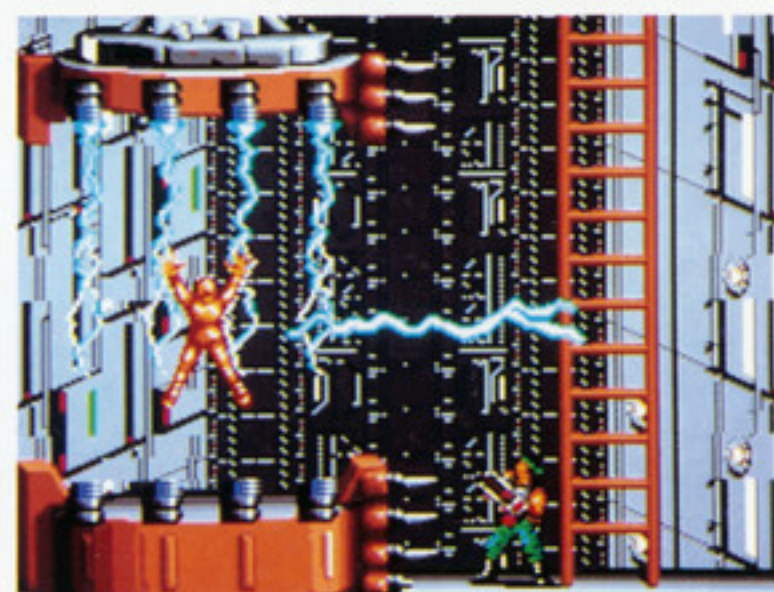
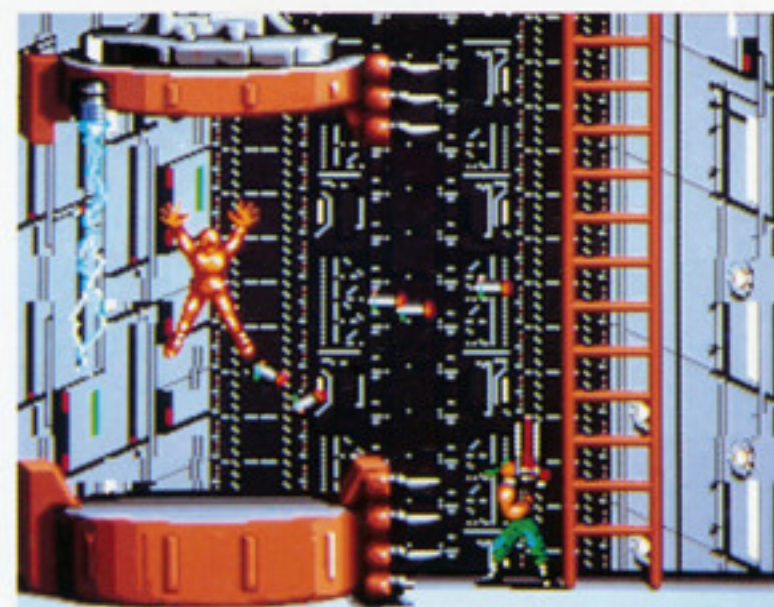
ここは今までとは雰囲気がガラリと変わって、周りが全て金属で覆われたステージだ。どこまで行っても冷たい感じがしていて、極悪なキングクリムゾンにふさわしい基地と言えよう。

また、いきなり大型戦闘ヘリが頭上をかすめたり、電磁バリア地帯が行く手をはばんだりと、敵の攻撃も一層激しくなっている。

見るからに冷たいメタル基地。

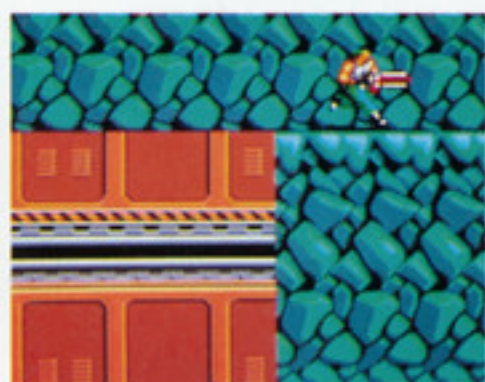
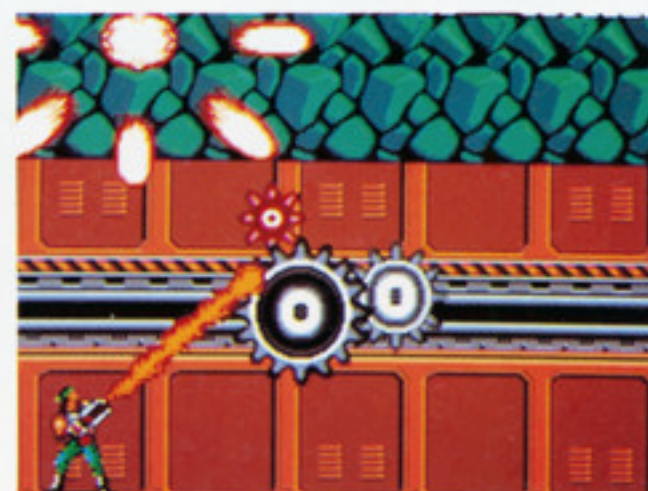
手ごわい戦闘ヘリは3方向弾を出す。

ハデな爆発と共に消え去れ！

上下のバリア発生装置を破壊して進め！

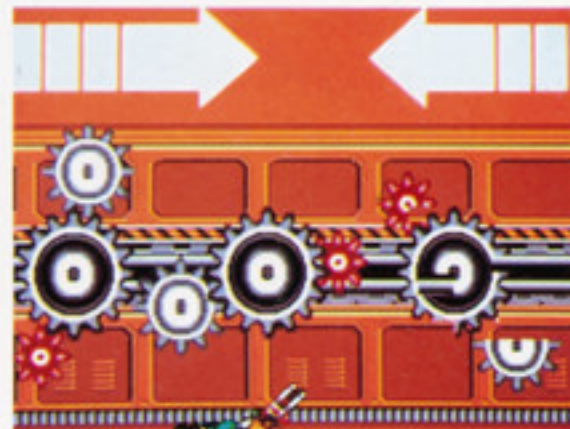
上へ行くと出口だが、先に下に行ってボスを倒さないと脱出はできない。しかもヘリがもう1機いるのだ。

ボス・発電機人間

電力で生きている人間なのだろうか？

バリア発生装置を破壊すると……。

ステージ6 父よ！母よ！妹たちよ！

背景の岩がゴゴゴとずれて金属壁がむき出しになると、歯車やクリムゾン軍団が大地に襲いかかる。ここはボスらしい敵は登場しないが、モニターからキングクリムゾンが大地に宣戦布告をしてくる。そして捕われていた円博士や妹たちの姿も映し出されるのだ。

今度は岩場での戦闘かと思いきや。

足場が移動して金属壁が露出した。

するとレールに沿って歯車が。中央を破壊しろ。

歯車を破壊すると、また足場が移動し始めた。

次は左右からクリムゾン兵が出現。

最後は歯車が3つも出てパニック。

この凶悪な男がキングクリムゾンだ！

「ガハハハ、これを見ろ！」とヤツが見せたものは……。

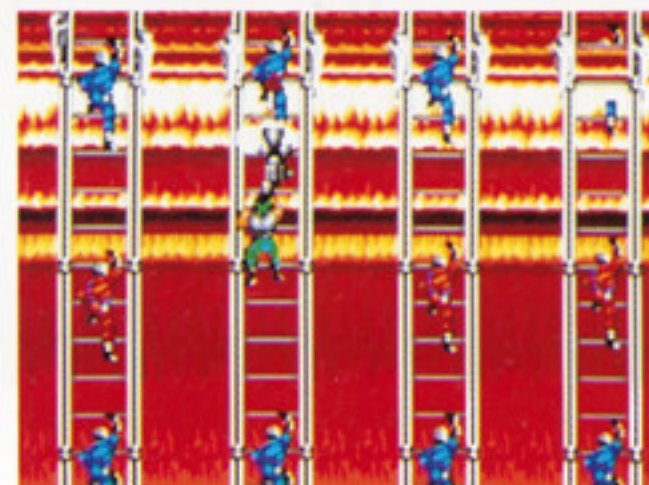
「ワシの研究のせいで……」と祖父。

無関係な妹までも拉致されていた。

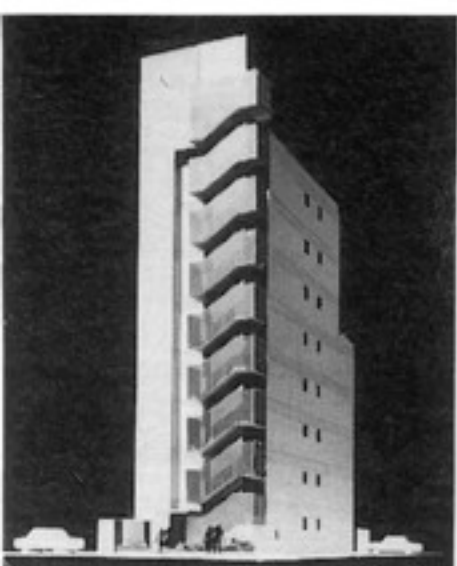
巨大戦艦を相手にする大地に勝算はあるのか？

いよいよ終盤にさしかかったミッドナイトレジスタンス。次号ではステージ5以降をできるかぎり紹介したいと思う。

ちなみに全9ステージのうち、今回までに紹介していない残りの3ステージは、面構成が短くなっているが、今までよりもさらに凄い演出が用意されているぞ。

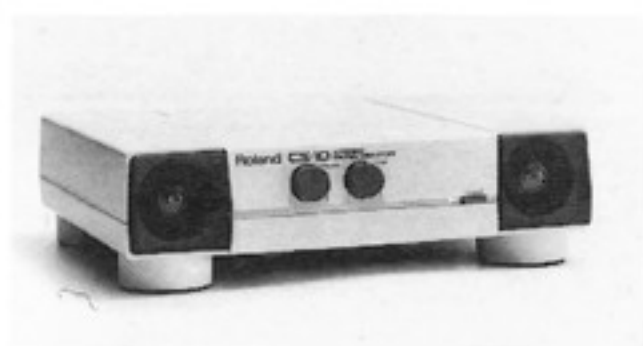
ステージ7は港だ。たった1人で巨大戦艦と戦わなければならない。しかも、これは本体の一部分にしか過ぎない。

ステージ8はマップが短いが、はしごの上下から挟むように敵が来る。

COME-COMEインフォメーション

サン電子がサン・コンピュータ・スクールを開校計画中

メガドライブの「TEL・TELシリーズ」や、ゲームギアのソフト開発でおなじみのサン電子が大阪・中津にゲームプログラマーを養成する学校を開設する計画を発表した。発表された事柄は、一期が一年間で構成され、募集定員は40名。よくある高級言語のみを教えるコンピュータ・スクールと違って、ここでは本格的なマシン語を学ぶことができる。入学資格は、『高校卒業程度の学力を有する満18才以上の男女』・『将来ゲーム業界での活躍を希望している者』・『BASICレベルのプログラムが理解できる者』となっている。計画が発表された段階なので、詳しいことはまだ明らかにされていないが、詳しい情報を知りたい人は、下記の住所まで問い合わせてくれ。

■サン・コンピュータ・スクール
■住所：大阪府北区豊崎5-6-7
サンプラザビル
■電話番号：（06）375－1269
担当奥村まで

コンパクトなデスクトップタイプのモニターアンプがでたぞ

ローランド株式会社から、コンパクトサイズのモニターアンプ「CS－10」が発売された。本機はコンパクトながらも底面に12センチウーハーを内蔵し、左右の5センチ中高域用ステレオ・スピーカーと併せて豊かな再生音を実現している。さらに、その小型のボディを生かして、CMシリーズの音源モジュールや、CF－10、CN－20などの周辺機器をCS－10の上に直接重ねて置くことができるので、あまりスペースに余裕のないデスクの上でも、コンパクトにシステム・アップすることが可能になった。もちろん、スピーカーによるディスプレイなどへの影響もきちんと対処されており、完全な防磁設計になっているので安心だ。気になる価格も17,000円とお手ごろだ。

■「CS－10」
■発売元：ローランド株式会社
■定価：17,000円

毛筆体も内蔵したスーパーアウトラインフォントワープロ新発売

シャープ株式会社は、美しい印刷で定評のある書院シリーズの新型機を、これまでの明朝体による書院スーパーアウトラインフォントに加え、毛筆体も内蔵した液晶表示ラップトップモデル2機種を新発売した。液晶ラップトップタイプの「WD－341／WD－321」は、専用LSIによる曲線データで文字を形成しているため、従来の直線データによるアウトラインフォントよりも高品位の文字を実現した。これにより、104種類の文字サイズを選択することができるようになった。また、手軽に書類などのレイアウトができるパーソナルDTP機能を標準装備。さらに付属の書院カルクと連動したカード型データベースである、書院パーソナルカードを装備。手軽に集計表やグラフを作成し、印刷することができる。別売りの通信ケーブルを使えば電子手帳やパソコンとデータのやりとりやパソコン通信が可能になる。単なるワープロの域を越えた高機能マシンだ。

■発売元：シャープ株式会社
■定価：WD－A341/198,000円
WD－A321/178,000円

48ドットと24ドットのデュアルヘッド搭載のシリアルプリンタ発売

セイコーエプソン株式会社はシリアルインパクトプリンタ「エプソンXP－2000」を発売した。本機は、〝デュアルモードヘッド〟を搭載した48ドットマトリスク漢字プリンタで、高品位の48ドットモードと高速印字のための24ドットモードを選択して使用することが可能になった。これにより、レポートなどの文書作成には美しい48ドットのモード（漢字高品位モード・43字／秒）を、データベースの出力などには、スピーディーな24ドット（漢字高速モード・170字／秒）を、といった具合に1台で2役をこなすことを可能にしたべんりなプリンターなのだ。気になる価格だが、従来のマシンよりも低価格になっており、印字スピードもさらに高速になっている。

■「EX－2000」
■発売元：セイコーエプソン
■定価：196,000円

カードゲームで艦隊戦をシュミレートして遊ぼう

ホビージャパンから戦艦どうしの戦いをシュミレートしたカードゲーム「大海戦」が発売された。ご存知の通り、第二次大戦では、各国の力の象徴だった戦艦は主要な活躍の場を台頭してきた航空機に奪われてしまい、戦艦どうしの戦いというものは実際には起こらなかった。この戦艦どうしの戦いがもしあったとしたら……。というのがこのゲームの基本コンセプト。出てくる戦艦もすべて実際に存在したものばかり。しかも、細かなデータ付きだ。大和対ビスマルクとか、ネルソン対ニュージャージーとか、歴史上ありっこない戦いがシュミレートできる、とても面白いカードゲームなのだ。
2つ買って、さらに多人数で遊ぶこともできるぞ。

■プレイ人数：2～5人
■発売元：ボビージャパン
■定価：2,000円

好評特別連載企画

熱血メガドライブ宣言 Part 2

いままでに熱血宣言をしてくれたメーカー

'89年夏号増刊●セガ、テクノソフト、アスミック、サン電子、メサイヤ（NCS）'89年秋号●シグマ商事、マイクロネット　'90年2月号●タイトー、ホット・ビィ　'90年4月号●ウルフチーム、東亜プラン　'90年7月号●ナムコ、金子製作所　'90年9月号●日本テレネット、ゲームアーツ、ユニパック、サンリツ電気　'90年10月号●ビデオシステム、九娯貿易　'90年11月号●トレコ　'90年12月号●東宝　'91 1月号●データイースト、講談社経営総合研究所

メガドライブ参入メーカーは、昨年11月に発売されたスーパーファミコンに負けじと今年に賭ける意気込みが期待される。そこで、'91年最初の熱血メガドライブ宣言には、ビデオゲームの販売から今回「ワードナの森」でメガドラに参入したビスコが登場。参入のいきさつ、ソフト開発の状況、および今後のゲームづくりをじっくり聞いてみた。

ビスコはビデオゲームから家庭用ゲームの開発を主体にオリジナリティを求めたゲームソフトの開発を行っている。また、'87年にはアメリカに関連会社を設立など海外にも進出、今回のメガドライブ参入をきっかけに今後のどんな展開を図っていくだろうか。

——今回メガドライブに参入した理由をお聞かせいただきたいのですが。

ビスコ（以下ビ）　メガドライブには、市場性においてとても興味があり、今後期待できるものと考えたからです。業務用ゲームを扱っており、「麻雀遊技」などのを販売しています。この業務用ゲームがメガドライブに移植しやすいこともメガドラに参入した理由の1つです。

——メガドライブのユーザー層はどこらへんだと思いますか。

ビ　メガドライブのユーザーはマニアックなユーザーが多いのではないでしょうか。そのため、年齢としてはファミコンユーザー（小学生の低学年層ぐらい）よりは少し高い層だと思います。

——今回はメガドライブに参入したわけですが、ゲームギアに参入する予定などはありますか。

ビ　ゲームギアの参入については社内で検討している段階です。この機種にもっとも適したゲームは何かなどを協議している状態です。セガさんには参入したいという意向は伝えているものの、正式な契約のために交渉しているといった段階へはまだ進行していない状態なのです。

——スーパーファミコン関してはどうでしょうか。

ビ　やりたいのは山々なのですが、やはり、開発スタッフが不足している状態から考えて検討中というのが本音ですね。あれもこれもと参入し、開発を外注ですませてしまえばいいやというよう問題にはしたくないと思ってますから。

——実際に開発状況はどうなっているのでしょうか。

ビ　会社としては開発を開始して、もうすでに3年になっています。何本かのゲームを販売していますので、自信をもった製品の開発は行える状況です。

——CD-ROMやメガドライブを使ったセガのゲーム図書館についてはどうでしょうか。

ビ　CD-ROMに関しては将来的に当然、興味をもっています。このCD-ROMが出てくれば、新しい分野のゲームが開拓されていくのではないでしょうか。ゲーム図書館に関しては、いまのところ、まだ情報をつかみきっていないためな

んとも言えませんが、ユーザーがモデムさえ使えば、ほぼ通信料金だけでゲームを楽しむことができるため、学生や低年齢層レベルのユーザーにとっては魅力のあるものになるのではないかと思っています。このゲーム図書館にも新規参入したいところなのですが、我社では開発スタッフが業務用からメガドラまで全ての分野を担当しているため、まだまだ手が回らない状態なんですよ。

——アメリカ版メガドライブのジュネシスについてはどうなのでしょうか。

ビ　我社ではアメリカにメントリック・ソフトウェア・イン・コーポレーションという子会社を設立しており、まったく同じバージョンの「WARDNER」を発売する予定もあります。

——では「ワードナの森SPECIAL」についてお聞きしたいのですが。

ビ　「ワードナの森SPECIAL」は現在、セガさんにマスターROMを提出したところです。当初、2月を発売予定としていたのですが、開発が少々遅れているため、3月ぐらいになってしまうと思います。価格のほうはまだ、決まっていない状態ですね。

——ワードナの森を発売するきっかけは？

ビ　きっかけの1つとしてはワードナーの森を業務用で出したときにとても人気があったということ、もう1つはこのゲームがキャラクターの問題、それにゲーム操作性全体から考えてメガドライブに向いていると判断したからです。マップを変えたり、キャラクターを替えたりしてさらに充実したものにしました。新しいマップを加えていく点、変更した点などにおいて、どのようにオリジナリティーを出していくかなどを途中で確認し、修正、変更しなければならないといったことに時間がかかり、苦労しましたね。

——ワードナの森の一番のウリは何でしょうか。

ビ　業務用からメガドライブへの忠実な移植に加えて、新しいマップ、新しいキャラクターを取り入れた点であります。操作性に関してはかなり考えてありますので、操作でよってプレイヤーが不満をもつようなことはないと思います。

——今回はアクションゲームということで開発されましたが、今後はどのようなゲームを作っていくのでしょうか。

ビスコのゲーム作りについて力説する糸井泰久開発室長

ビ　企画の段階なのですが、今後2作ほど予定しています。一応、シューティングとスポーツなのですが、どちらか1本はオリジナルで出す予定です。

——いままでファミコンでは何かソフトを発売していましたか

ビ　いままで、「ダッシュ野郎」というオートバイゲームを1本だけ販売していますが、12月7日にはファミコンゲームの第2作目としてボクシングのゲームを「ラッシュアップ」を出す予定です。いまのところはファミコンよりは業務用をメインにしています。

——ビスコのゲーム作りに対するポリシーは何でしょうか。

ビ　短い時間で数多く作るというよりも、時間をかけてもいいから、ハイクオリティーなものをつくっていくということを心がけていいたいと思っています。

——メガドラユーザーに対して一言と。

ビ　私どもはまだ、新参ものなのでいろいろとわからないことが多いと思いますが、1本1本、いいものを作っていきますのでよろしくお願いします。

オリジナリティーあふれるゲームソフト開発を求めているビスコ
(東京都豊島区の販売部門のオフィス)

ビスコ社史

会社設立は1983年8月。
ビデオゲームの販売から始まり、3年前から開発部門を設置。業務用ビデオゲームの開発を主体にしているが、家庭用ゲームの開発も行っている。

1990年6月　ファミコン「ダッシュ野郎」発売
8月　ビデオゲーム「麻雀遊技」発売
アメリカの関連会社 MEMTRIX SOFT-WARE.INCを設立。
12月　ファミコン「ラッシュアップ」発売
(今後の予定)
1991年2月　ファミコン「ツインイーグル」発売予定
3月　メガドライブ「ワードナの森SPECIAL」発売予定
5月～6月までにビデオゲームを2作開発する予定。

SOUND CLUB

サウンド倶楽部

VOL 15

なかなかハマらないがハマったら抜けられないそれがハウス！

ハウスって何者だ？

ビリビリビリビリビリビリビリビリ……、あ、失礼しました。というわけで私は最近電気グルーヴにハマッています。で、今月は〝ハウス〞について書いてみたいと思います。

といっても、いきなりハウスといわれても、なじみのない人にとってはなんのことだか全然わからないものだろう。おそらく音楽にくわしい人に「ハウスって好き？」と聞かれても、「えーと、ハウスバーモントカレーなら」とか「それって積水ハウスのこと？」などとつまらないボケをかまして逃げるのがやっとではないだろうか？

まあ、六本木でよく遊んでいるおねーちゃんたちならば、とりあえずハウスという言葉はマガジンハウスとともによく知っている言葉だろう（意味はわかってないかもしれないが……）。このページを読んでいるGMが大好きなビーメガの読者はどうだろうか？　ハウスに関するくわしい説明や歴史などは『ミュージックマガジン』や『宝島』 などの音楽専門誌で研究してもらうとして、とりあえず簡単に説明するならば、ハウスというのは音楽で（あたりまえか）ダンス・ミュージックの一種であるということ。

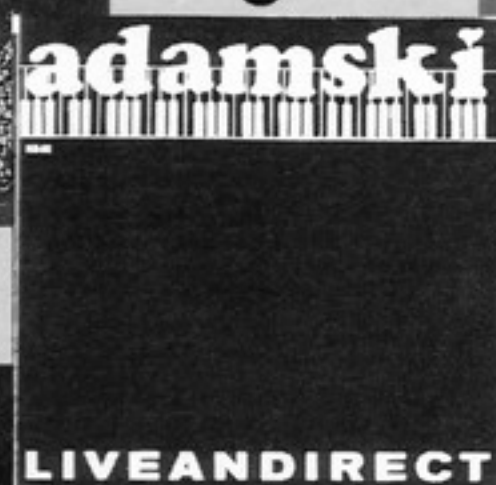
では、どんなもんかというと、簡単にいえばいろいろな音楽にある面白いフレーズ、カッコいいフレーズ、楽しいフレーズ、気持ちいいフレーズ、くだらないフレーズ……、とにかくそういったフレーズを１つの曲のなかに織り込んでしまったというお得な音楽なのだ。

だから「バーモントカレー」のCMで流れている音楽はハウスではないが、バーモントカレーの音楽をもとにして、いろいろなフレーズを盛り込んだハウスを作ることはできるのだ（実際にやってる人はいないと思いますが）。

ジャンル的にみると、ラップやヒップホップとのクロスオーバーものが多いので、ラップ・ヒップホップと同じジャンルとして扱われることが多いのだが、実際にはいろいろな音楽が混じっているので明確なジャンルで説明するよりは、MIXの一種と考えたほうがいいだろう。

ハウスになじめるか？

ここまで読んだ時点で「ハウスってなんとなく面白そう」という印象をもった人も多いだろうが、

おすすめハウスミュージック

❶PUMP UP THE JAM/TECHNOTRONIC
いろんなハウスのアルバムにこのアルバムのフレーズが使われることが多い有名盤。日本での知名度も高く、別ミックスのCDシングルも発売されている。

❷LIVEANDIRECT/ADAMSKI
すべてコンピューターでミックスしたということで話題になったもの。最初から最後までピアノがなりまくる。最近、新作も発売された。

❸TO THE BATMOBILE LET'S GO/THE TODO TERRY PROJECT
ハウスが誕生のころからハウスしているミュージシャン。バットマンのマークがあるからといってバットマンのハウスミックスが入っているわけではない。

❹YMO IN THE '90S/THE PETE LORIMAR
ピート・ロリマーによるYMOのハウスミックス。原曲のイメージを多く残しているので、あまり変わった感じがない。

❺THUNDERBIRD ARE GO!/FAB
サンダーバードのテーマ曲をもとにハウスミックスしたもの。おなじみのメロディに加えて、サンプリングもバシバシはいっているので、聴いていて楽しい。

❻WORLD POWER/SNAP.!
タイトルが示すとおり、ワールドミュージック的な要素を含んだハウス。けっこう地味だが、以外と人気があった。

❼808STATE/NINETY
八百屋の愛称で有名なローランドにリズムマシンTR-505がなりまくるハウス。ハウスのなかではわりとポップな感じだ。

❽WARE HOUSE RAVES 4
クラブミックスばかりを集めた、ハウスのオムニバス盤で、いままでに４枚発売されている。いろいろなハウスが聴けるので、どんなものかを知るにはいいだろう。

実際にそういった人にハウスを聴かせると、決まって「なにこれ？」とか「なんだかわかんない」というお答えをいただくことが多い。

言葉や文章で説明するには、さきほど書いたようなことになるのだけど、実際はあまりポップではないし、重ねる楽器の数を抑えたものや1つのフレーズの繰り返しとかが多く、メロディー中心の音楽に慣れている人にはなかなか受け入れにくいものがあるかもしれない。

ただし、一度ハマってしまえばなかなか楽しいもので、気がつくと足でリズムをとっているということになる（これはハウスに限ったことではないけど）。もともとハウスというのは前に書いたように〝気持ちのいいフレーズ〟を集めたものだから、ハマってしまうのは当然といえば当然ともいえる。

また、ハウスの一種であるアシッド・ハウスというものは、中毒的な効果があるなどと恐ろしいこともいわれている。

実際にはそんなことはなくて、ある程度割り引いて考えてもシンクロエナジャイザーなどと同じような一時的な覚醒効果なら多少あるかもしれないという程度ではないだろうか（それでもだいぶ大げさだが）。

ハウスを聞いてみよう!

さて、このハウスミュージックは日本のいろいろなところで聴くことができるのだ。

すでにディスコやクラブなどでもガンガン使っているし、テレビ番組のBGMでもよく流れている。西田ひかるが出演している三菱のファンヒーター、今井美樹の出演しているサンヨーのコードレステレフォン、日本電気の98ETといったCMの音楽にも使われているので、機会があれば聴いてみるのもいいだろう。

ただし、音楽としてハウスのアルバムを出している日本のミュージシャンは少なく、そのほとんどは有名とはいえない。ミュージシャンではないが、小泉今日子が「コイズミ・イン・ザ・ハウス」というアシッドミックスのアルバムを出したことがあるのだが、やっぱりちょっと中途半端だったのが残念。

日本では「ラップ、ヒップホップは金にならない」という定説があるようだが、どうやらハウスもその定説に染まってしまったようだ。そうなるとサウンド倶楽部を読んでハウスのCDが欲しいなーと思ったら外国のものに頼るしかない。

ただ、同時に日本盤として発売されるものは数少ないから結局は輸入盤ショップに行くしかないということになる。

でもって輸入盤屋に行ってみるのだが、雑誌とかでほとんど紹介されてないのでどれを買っていいかわからない。そこで、先月書いたようにジャケットで選ぶわけだが、写真とかイラストものならある程度判断がつくのだが、1色のバックにタイトルとアーチストしか書いてないものも多く、なかなか難しいものだ。そこは馬券を買うつもりで買ってみるのもいいだろう（ただし、万馬券などはない）。そんな人のために、最新盤ではないが代表的なものをいくつか紹介しておくので、興味があれば聴いてみてちょーだい。

おまけ　これもハウス　ハウスと呼ばれるおなじみのものたち

■ハウス食品

〝おいしさ〟を集めたという点で共通点あり。

■TVのハウス

45Ⓢ歌謡びんびんハウス
水前寺清子　小林幸子
西田ひかる◇招待席

鶴瓶が〝おぼえてるよー〟を連発すれば面白い。

■マガジンハウス

〝ブルータス〟とお笑いの〝ぶるうたす〟は違うのだ。

■KOIZUMI IN THE HOUSE

小泉今日子の家にいきたいなあ。

■積水ハウス

SEKISUI HOUSE

〝ハウス〟というからには〝家〟はつきものだ。

このほかにも、映画ではタイトルに〝ハウス〟のつくものが多いし、アパレル関係では〝アバハウス〟や〝ハウスマヌカン〟といったハウスがあるが、今回は資料がないので割愛させていただきます（笑）。

GAME MUSIC 新譜REVIEW

こなみ すぺしゃるみゅーじっく 千両箱 平成三年版

●キングレコード
●CD¥6,800●発売中

毎年発売されているコナミの「千両箱」。平成三年版はボーカル、ゲームボーイアレンジ、オリジナルゲームサントラのCD3種にVSDを加えてパワーアップした。

ボーカルは相変わらずだが、GBアレンジではテレビCMでおなじみの「K-BOYSのテーマ」が聴けたり、ゲームサントラではアーケードのTMNTやスーパーファミコンのグラディウスが聞けるので、なかなかお買い得。

特典として、前回好評だった卓上カレンダーとロゴステッカーもついてくる。

ダークシール

●ポニーキャニオン●データイースト
●CD¥1,500●発売中

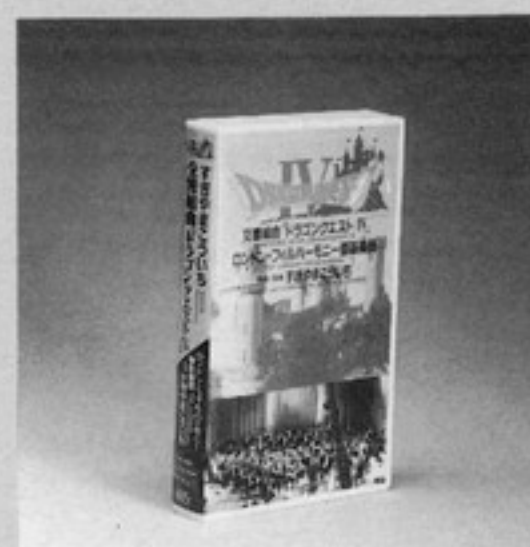
クラリネットの響きがちょっと不気味なオリジナル曲に対し、アレンジバージョンは、フュージョンや変なロックに走ってしまいがちなゲーム音楽の方向性を変えようということで、「WEC ル・マン24」「MOTHER」でも見られた英語のヴォーカルが入っている。さらにゲーム中の音声合成をヒップホップ的にミックス。英語のボーカルはともかく、音声をミックスするアレンジは〝やと取り入れたか〟という感じだ。これからのアレンジの可能性をみいだすにはいいキッカケになるのでは。

ぎゅわんぶらー自己中心派 スペシャルボックス

●ビクター音楽産業●デームアーツ
●CD¥2,500●発売中

楽しい麻雀ゲームとして有名な「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の楽しいBGMを詰め込んだアルバム。

なんとこの一枚に元祖のパソコン版、メガドライブ版、さらに今春発売のPCエンジンCD-ROM版の「麻雀パズルコレクション・あんたパズッてるぜ！」のBGMとドラマじたてのストーリーを収録している。曲のほうはあくまでも明るいノリで、原作のノリを壊さないようにつくられている。聴いたことのある曲のパロデイもあって、思わずニヤリどしてしまうね。

交響組曲「ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～」

●ポニーキャニオン
●VTR¥5,800●1月21日発売

「ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～」のロンドンフィルハーモニー管弦楽団の演奏によるビデオ。

ロンドンフィルの格調高い演奏シーンだけでなく、イギリス、ウォーリック城でのロケによるイメージカットの挿入が一層雰囲気を盛り上げている。

スタッフにジェニファー・ジョーンズ、デレック・ベイリィといった豪華なメンバーを揃え、上品で贅沢な仕上がりになっている。なかでも騎馬シーンの迫力は映画なみ。

新 ジャムおじさん TVゲーム市場最前線

Writing／ジャムおじさん〈ゲーム評論家・本名:安田善己〉

第2回　メガドラ参入で意気込むゲームアーツに聞く

ジャムおじさんのメーカーの方へのインタビュー第2回目。前回のタイトーに続き、今回はゲームアーツ。11月号の予告ではナムコだったが、都合によりゲームアーツに変更。ご了承願いたい。メガドラ版「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」を発売したゲームアーツに今後の展開を聞くことにしよう。

ユーザーの声を頼りに参入

——私たちユーザーの立場からゲーム業界を見ると、メガドライブに参入したゲームアーツさんは今後期待されているメーカーだと思っていますが、実際に市場参入されて、マーケットの手ごたえをどう感じられたでしょうか。

ゲームアーツ（以下ゲ）　ユーザーに対しては原作本のプレゼントをいろいろな雑誌に掲載してみたのですが、1000通を超えるほどの反響が返ってきたんですよ。いくつか読んでみると、以前にパソコン版で販売したときとは違った反応に若干、戸惑いつつも喜んでいる次第です。ただ、メガドラ版ぎゃん自己が発売されて間もないため、どういう反応が返ってくるかは、興味深いところですね。

——ぎゃん自己はパソコンなど、ほとんどの機種に対応したいわゆる定番のゲームですが、今回のメガドライブ版として特にこういったところに注目してもらいたいというようなPRしたい部分がありましたらお聞かせください。

ゲ　いままで、ぎゃん自己シリーズは、ファミコン版やPCエンジン版などで10作ほど発売していますが、今回のメガドライブ版ではROMの容量が大きいため凝ったグラフィックもできるほか、これまでのシリーズにはなかった麻雀の問題集的な内容も含めて、全体を学園ドラマふうに統一してました。ゲームのなかにある250問は、非常に練られた問題となっているほか、クラス対抗モードを新たに加え、さらにストーリー性も重視し、従来のぎゅわんぶらあシリーズをすでにやった人でも楽しめるようになっています。麻雀ゲームは数多くありますが、内容はどれも変わらないと思います。しかし、ぎゃん自己シリーズは、個々のキャラクターを全面に押し出した作品となっているところが、ほかとは違うところでしょう。特に、ドラマ麻雀ゲームならではのクラス対抗麻雀のエンディングシーンには期待をしていただきたいですね。

——私も、開発段階バージョンのエンディングシーンを見せていただいたのですが、まるで映画を見ているような感じを受けました。こだわりをもった人が多いといわれるメガドラユーザーには、御社のぎゃん自己がメガドラコレクションシリーズの1つとして挙げられるのではないでしょうか。このぎゃん自己を第1弾として出したことには、ありがたいな、というのがゲームアーツに対するユーザーの率直な感想だと思います。

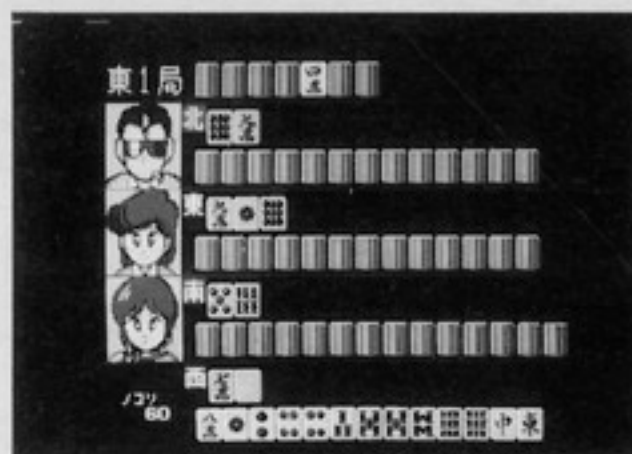
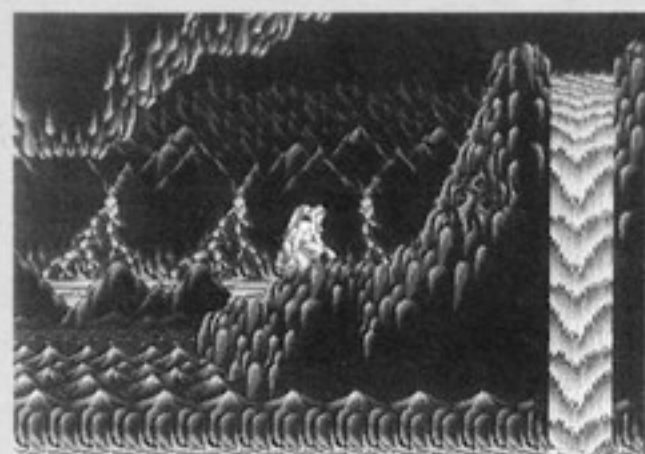
「ジャムおじさん」こと安田善己氏。

ゲームアーツ取締役第一開発部長
上坂哲さん

SFC発売により新たな展開に

——話は変わりますが、今年のゲーム事情について、ゲームアーツではどのようにお考えでしょうか。

ゲ　とにかく、最近ハードがいろいろ出ていますよね。ハードを挙げてみると古いものからファミコン、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンの順となる。そのなかでファミコンは、ハードが進化したことでスーパーファミコンに継承され、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンがそれぞれの得意な分野で発展して行くだろうと思われます。ただ、スーパーファミコンの場合、やはりファミコンの流れをくんでいる関係上、万能ではなく作れるソフトにも限界があるのです。しかし、その代わりにキャラクタの動きやスクロールとか、使われている色数の多さなど、優れた部分もいっぱいあります。当然優れたハードを生かしたソフトを作っていく形になっていくと思いますね。それにメガドライブの場合、バックアップもできますからね。ゲームのエンターティメントとしてのゲームをたくさん出てきて、マニア向けといわれるメガドライブユーザーはほとんど、ファミコンも持っていると思うんですよ。まあ、ハードが低価格ということもありますけどね。スーパーファミコンは、2万5000円ですからね。低価格のメガドライブは、当然これからも売れると思いますね。PCエンジンの場合は、低価格でも機能が弱くなるのではないかと思われ、逆にネックになってしまっていると思います。今後、いろんなゲームソフトが出されるなかで、それぞれに適したハード別の住み分けが重要になってくると思いますね。一方ではファミコンの主たる継承

ゲームアーツのメガドラ参入第1弾〜第3弾

第1弾のぎゃん自己道場

第2弾のアリシアドラグーン

第3弾の天下布武

ゲームアーツ取締役第二開発部長
宮路武さん

者はすべてがスーパーファミコンのユーザーになるとは限らないと思うのです。当然、その一部がPCエンジンやメガドライブに流れてくるわけです。

でメガドライブが力を発揮できると思うのです。アクション、シューティング、RPGなどのジャンルを問わない、ゲームを1本、1本時間をかけ丁寧に作っていたいと思っています。

ゲームのマーケットは多様化に

——この流れが定着された後のゲームマーケットにどのように影響を与え、変わっていくのかという予測は非常に難しいものですが、ゲームアーツさんがおっしゃったようにそれぞれのオリジナリティーを発揮して、そのオリジナリティーに応じてゲームが多様化していくと予想できそうですね。しかし、多様化するといっても、現在のゲーム機ユーザーは非常に購買力がありますから、ある程度までならば複数の機種をもつことができると思うのですよ。このようにハードは多く売れても、それが実際にゲーム機として起動しているかどうかは、ソフトハウスさんにとっては死活問題であろうと思うんですよ。そんななかでメガドライブは、スーパーファミコンに比べるとまだまだ相当遊びの余地があるんじゃないかな、と思っていますが。輝かしい歴史を歩んできたファミコンとはちょっと違った道を歩んできたため、ハード的には思い切ったことがなされているものの、そのためにユーザーが減っていくということはなく、安定したユーザー層を確保している。それも、コアとなる層にビデオゲームのファン層、パソコンゲームのファン層をつけているからかもしれない。そういった意味では、足元は堅く、成長率を見ただけではそう急激な動きはしないとは思われるけれども、ゲームアーツさんみたいに、比較的高い年齢層に非常に受けるゲームを出すととグンと伸びる可能性を秘めたハードである。スーパーファミコンの場合は、あしかせであって参入しているメーカーのヒット作品の独占しか出してこない状況にあると思います。思い切ったことをやろうとしたメーカーでも、スーパーファミコンにおける採算が取りにくくなっているというのが現状ですね。おもしろいゲームを作るうえ

今年はあと3本の発売を予定

——今後のソフトの具体的なユーザーに対して伝えられることをお願いいたします。まず、ぎゅわんぶら自己中心派の次であるメガドラ第2弾としては「アリシアドラグーン」の発売を予定しています。このゲームはスクロール型で全13面のアクションシューティングゲームです。そして第3弾は「天下布武」というシミュレーションです。アクションゲームまた、アリシアドラグーンのほかにも同じようなシューティングも企画中です。

——ずばり、お聞きしますが、今年はゲームソフトを何本ぐらい出しますか。

ゲ　最低でも3本でしょうかね。ぎりぎりそうですね。

——ちょっと早いかもしれませんがCD-ROMは興味がありますか。

ゲ　たいへん興味を持っています。CD-ROM自体が新しいメディアとして期待できます。我社では4年ほど前から世界的に調査を行っていたが、CD-ROMに参入と同時に発売できたらいいなと考えています。現在のゲーム市場の発展には、クォリティが高くて低価格のソフトが多くなれば、ユーザーの購買意欲も増し、最終的にはゲーム業界全体のメリットになります。

——それでは、最後にお聞きしますが、今後のメガドライブに対する抱負を簡単にお願いします。

ゲ　これからもジャンルにこだわらずにユーザーの皆さんをあっと驚かせるような意欲作を作っていきたいと思っています。それと同時に、たびたび言うようですが、うちは1本1本のソフトを大事に作っていますから、決してお買い求めいただくユーザーの方々の期待を裏切ったりは致しません。どうか信用してください。こんな会社がかわいいと思われる方がいれば、是非「ぎゃん自己」を買ってください。

追伸〜ゲームアーツさん、メガドラ一筋で

ジャムおじさんは、以前からゲームアーツに対してセンスのいい技術者集団（プロフェッショナル集団）というイメージをもっていました。プロフェッショナル集団と称した理由はメガドライブという枠のなかでありながら、ゲームとしてのあらゆる方向性を示してくれたからです。彼らは革新的なゲームの作り方をユーザーに対して上手に伝えていると思っています。ユーザーがついて行ける範囲で方向性を示してくれるのでありります。いわゆる〝イノベーショナルキッカー〟の存在として期待されるゲームアーツには当面、メガドライブ以外に浮気をしてほしくないとおもいます。御社にはメガドライブの〝中興の祖〟となられますよう、今後ともがんばってください。　(安田)

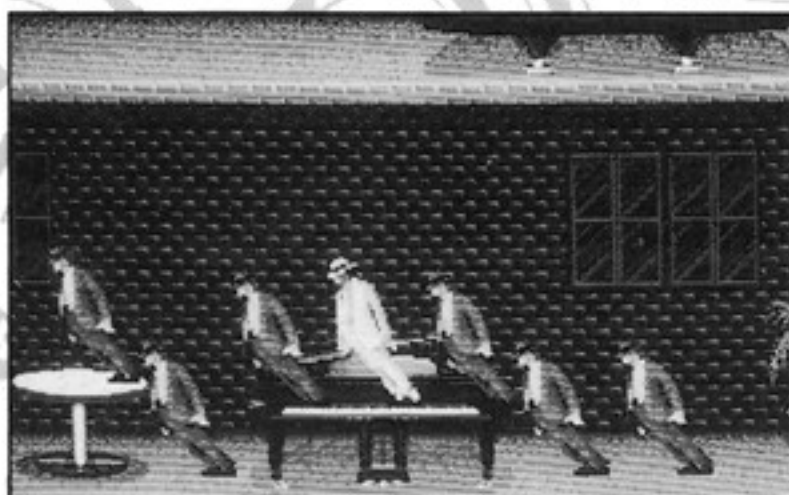
●イラスト／ダンス入道

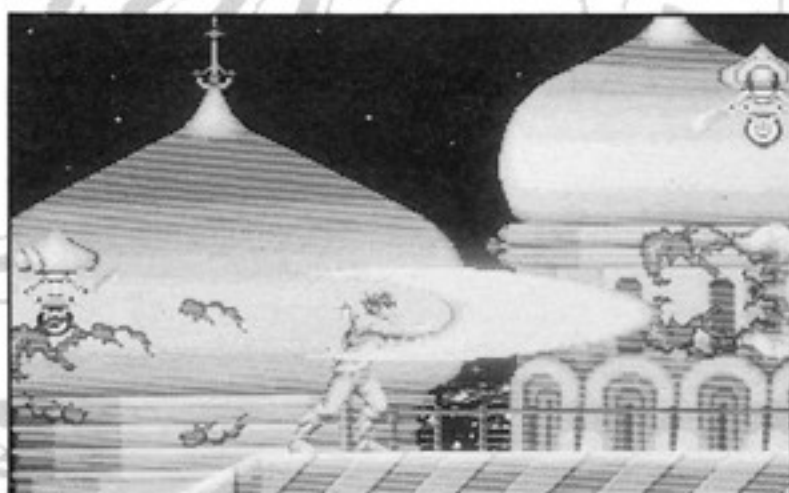
BEメガ・データランド

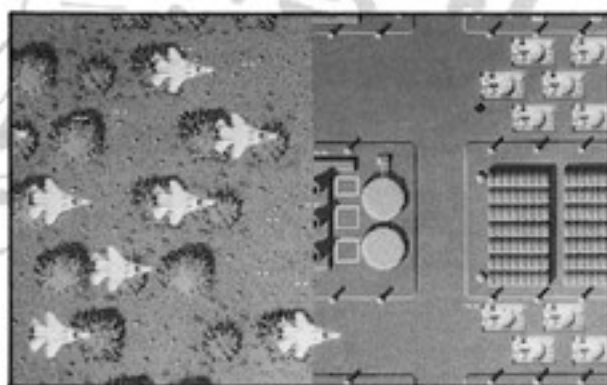
今年1年のゲームの売れ行きを占う新春第1回目のデータランド。果たして一世を風靡(ふうび)するゲームはどれだろうか？

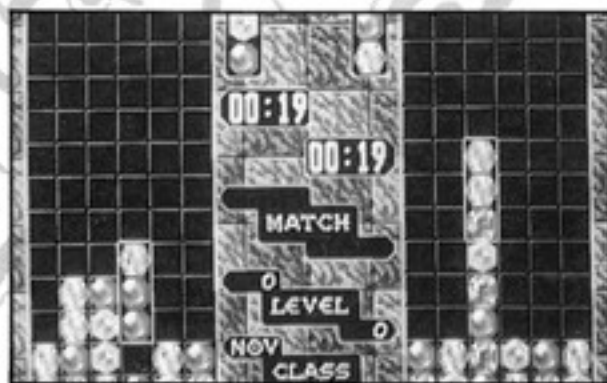
1.スーパーモナコGP

11月号以来TOP10から消えていたが、今回一挙にTOP！息の長い人気が期待できそうだ。

2.マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー

前回と同じく2位をキープ！マイケル・ジャクソンの華麗なダンシングがゲームしながら楽しめる。

3.ストライダー飛竜

前回6位からやや持ちこたえて今回3位。ビデオゲームを再現したアクションは迫力満点。

4.スーパー大戦略

先月ダウンしたら今月はアップとTOP10を常にキープ。果たして今年も持ちこたえられるかな？

5.コラムス

前月よりさらに1ランクダウン。誰でも楽しめるパズルゲームの人気は今年も続くだろうか？

SHOP DATA
メガドラソフト売上TOP10

順位	前号	ゲーム名
1	―	スーパーモナコGP セガ／8月9日発売／RAC／6,000円
2	2	マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー セガ／8月25日発売／ACT／6,000円
3	6	ストライダー飛竜 セガ／9月29日発売／ACT／7,000円
4	5	スーパー大戦略 セガ／'89年4月29日発売／SLG／6,900円
5	4	コラムス セガ／6月30日発売／PUZ／5,500円
6	1	ダイナマイトデューク セガ／10月29日発売／ACT／6,000円
7	3	鮫！鮫！鮫！ 東亜プラン／11月2日発売／SHT／6,500円
8	新	アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険 セガ／11月21日発売／ACT／4,800円
9	新	メガパネル ナムコ／11月22日発売／PUZ／4,900円
10	新	TEL・TELスタジアム サン電子／10月21日発売／SLG／6,500円

※このランキングは下記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。
★協力店●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●銀座博品館（東京・銀座）●サンタ（東京・高島平）集計期間は11月1日～11月30日まで

1.ファイナルラップ2

相変わらず1位をキープ。ビデオゲームの王座譲らず。果たしていつまで続くか。

2.ファイナルラップ2

メガドラ版の人気がビデオゲームにも影響したのかTOP5圏外からの返り咲き。

3.G−L.O.C

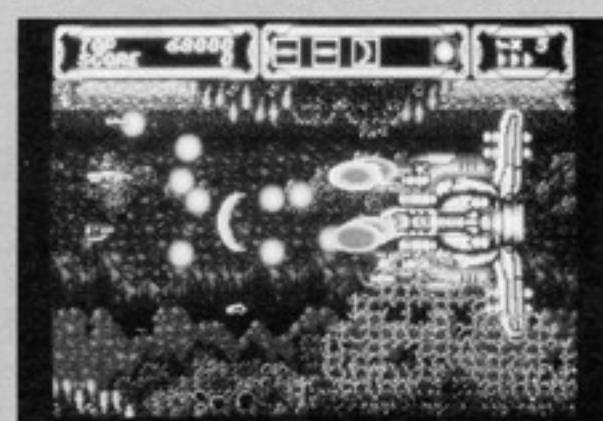
順位が一つダウンして今回は3位。ただし、メガドラ移植の声は高まっている。

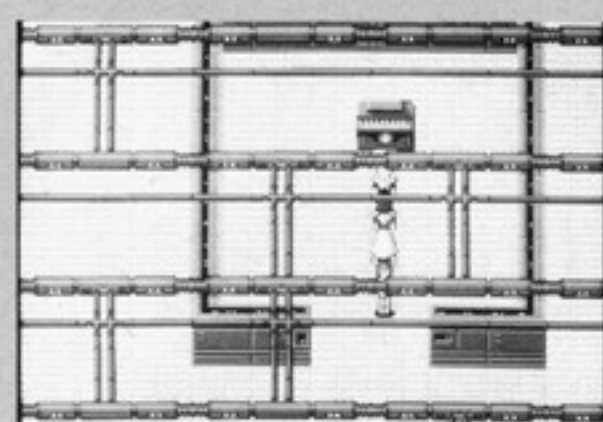
SHOP DATA
ビデオゲームTOP5

順位	前号	ゲーム名	メーカー
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ
2	—	スーパーモナコGP	セガ
3	新	G-L.O.C	セイブ開発/テクモ
4	新	スペースガン	セガ
5	新	USNAVY	カプコン

☆協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・バイ・ロサ

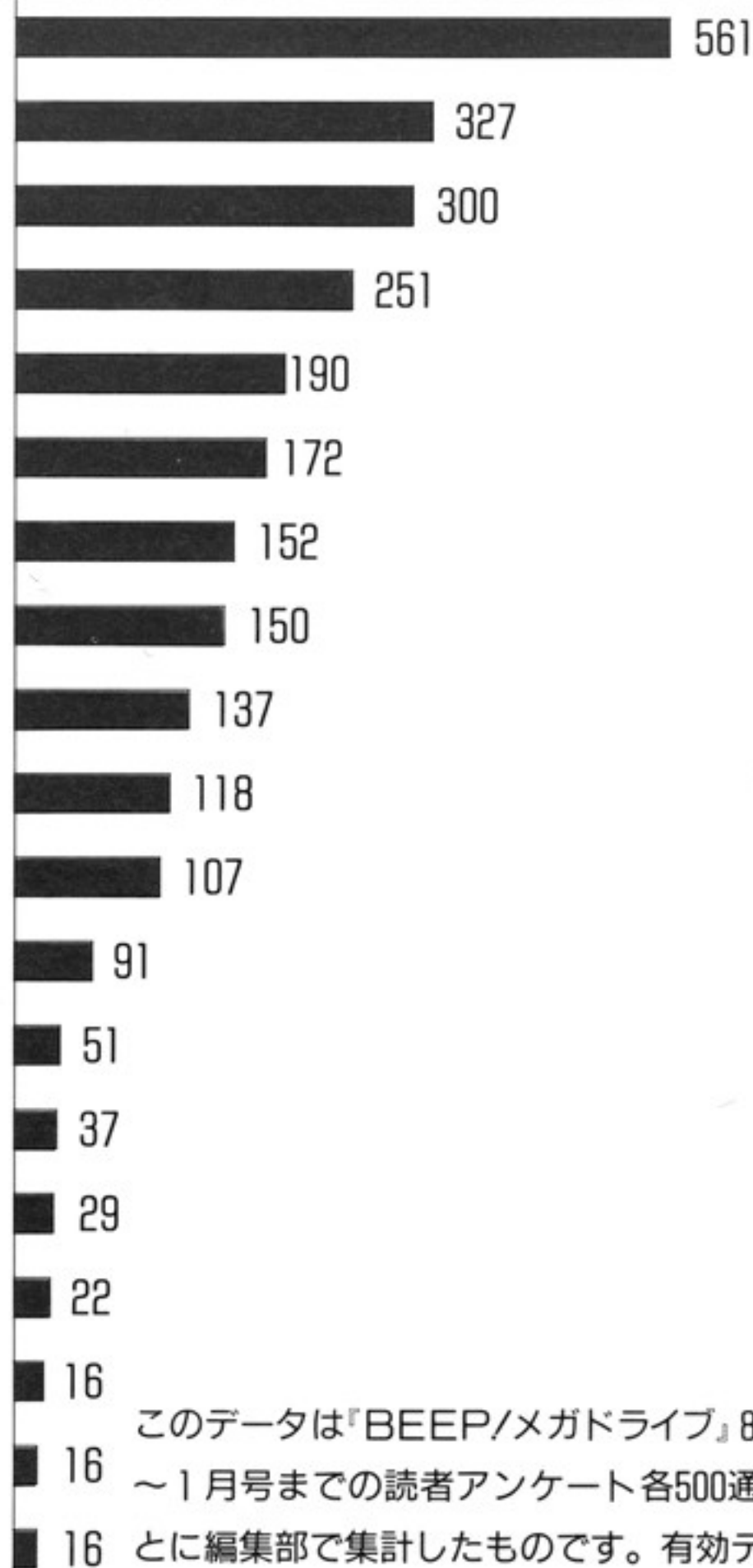
USER DATA
メガドラ人気TOP20

1.サンダーフォースIII

今回も2位以下に大差をつけて堂々1位をキープ。今年も当分トップの座は譲ることはないだろう。

2.ファンタシースターII

激しい2位争いのなかをやっとのことで維持したところ。充実したキャラクターが人気を支えている。

3.スーパーモナコGP

ソフト売上TOP10での返り咲きで見られるように、今回人気を盛り返した。だが、2位から4位まではほとんど変わらない状態。

順位	タイトル	票数
1.	サンダーフォースIII	561
2.	スーパーモナコGP	327
3.	ファンタシースターII	300
4.	ザ・スーパー忍	251
5.	アフターバーナーII	190
6.	スーパー大戦略	172
7.	ストライダー飛竜	152
8.	コラムス	150
9.	大魔界村	137
10.	ソーサリアン	118
11.	ファンタシースターIII	107
12.	ゴールデンアックス	91
13.	重装機兵レイノス	51
14.	フェリオス	37
15.	サイオブレード	29
16.	ムーンウォーカー	22
17.	ヴァーミリオン	16
18.	DJボーイ	16
19.	TATSUJIN	16
20.		

このデータは『BEEP!メガドライブ』8月号〜1月号までの読者アンケート各500通をもとに編集部で集計したものです。有効データは6カ月分とし、翌月データが追加されたときは最古データを除外していきます。

USER DATA 待望の新作ゲームTOP20

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
1	3	アドバンスト大戦略ードイツ電撃作戦ー	セガ/3月3日	76
2	11	エアロブラスターズ	KANEKO/1月31日	40
3	11	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ/3月予定	36
4	新	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ/3月25日	33
5	9	ゲイングランド	セガ/1月3日	16
6	16	バハムート戦記	セガ/2月上旬	15
7	新	魔物ハンター妖子	メサイヤ(NCS)/2月下旬	14
8	8	斬〜夜叉円舞曲	ウルフチーム/3月予定	13
9	15	ヴァリスIII	日本テレネット/3月予定	11
10	新	アリシアドラグーン	ゲームアーツ/春予定	8
10	10	究極タイガー	トレコ/2月予定	8
12	7	アークスオデッセイ	ウルフチーム/4月予定	7
12	新	火激	ビデオシステム/2月予定	7
14	新	空牙	データイースト/春予定	6
15	19	F1コンストラクターズ(仮称)	セガ/3月予定	5
16	19	ミッドナイトレジスタンス	データイースト/来春予定	4
16	16	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)/未定	4
16	新	ギャラクシーフォース	セガ/未定	4
16	新	パワードリフト	電波新聞社/未定	4
20	新	ターボアウトラン	セガ/未定	3

USER DATA 移植してほしいゲーム TOP20

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
1	1	ファイナルファイト	カプコン/VG	56
2	3	ワルキューレの伝説	ナムコ/VG他	44
3	18	グラディウスシリーズ	コナミ/VG他	22
4	2	ポピュラス	イマジニア/パソ他	20
5	4	天地を喰らう	カプコン/VG他	19
5	新	イースシリーズ	日本テレネット/VG他	19
7	9	G-L.O.C	セガ/VG他	18
7	14	アウトゾーン	東亜プラン/VG他	18
7	14	ボナンザブラザーズ	セガ/VG	18
7	6	パロディウスだ!	コナミ/VG他	18
11	6	ワールドスタジアム	ナムコ/VG	17
11	9	雷電	セイブ開発・テクモ/VG	17
13	14	ロードス島戦記	ハミングバード/パソ	16
14	9	シムシティ	イマジニア/パソ	15
15	新	マジックソード	カプコン/VG他	14
16	14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム/パソ	13
17	9	マーベルランド	ナムコ/VG	11
18	6	Y'Sシリーズ	日本ファルコム/パソ他	10
18	—	エイリアンストーム	セガ/VG	10
20	—	ファイナルラップ2	ナムコ/VG	9

※このポイントは読者からのアンケートハガキから算出したものです。

■ ソフトメーカー通信

※セガ

平成3年あけましておめでとうございます。本年もメガドライブ並びにゲームギアをよろしくお願い致します。ソフトのラインナップも待望の大型RPG「シャイニング&ザ・ダクネス」をはじめ、シミュレーションゲームの大作を揃えて年初からフルパワーで進撃!

※タイトー

あけましておめでとうございます。今年もタイトーをよろしく。さて、みなさんは「ダイアラスΗ」はもちろん買ってくれましたよね。何まだ買ってない。お年玉が残っているうちに、とっとと買いに行きなさい。早くしないと売り切れるゾ。(かーしま)

※メサイヤ(NCS)

いよいよタイトルを続けて発売することになり、大変嬉しく思います。ゴシックでバロックでポストモダンな「ジノーグ」、ラジカルでコケティッシュでスペクタクルな「妖子」、エスニックでアンティックな「ラングリッサー」(くれぐれも辞書など引かないように)。

※KANEKO

先生:ゲームばかりじゃ進学出来んぞ!
全員:ハーイ。
A君:でも、1月31日発売の地球を救う「エアロブラスターズ」は別ですよね。
先生:救ってもらわんでも地球は平和だ。
全員:ギャフン!でも、みんな買ってね♡

※東亜プラン

ビデオゲームSHTの東亜プランとコンシューマーSHTのコンパイル。この東西ドッキングはマニアにゃ涙ものだ。シューティングファンを自称している君なら「武者アレスタ」のすばらしさは予感しているだろう。何はともあれ、こりゃやるっきゃないぜ!

※ビデオシステム

ビデオゲームからの移植ソフト「スーパーバレーボール」。選手も'90年度版に一新して、さらにリアルなプレイが楽しめます。オリジナルチームも作ることができます。メンバーチェンジもできて、まさに本格派のスポーツシミュレーションゲームです。

▶新作ソフトスケジュール◀

日発売	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	メガ数	価格
1月25日	ヴォルフィード	PUZ	タイトー	2	4900
1月25日	ジノーグ	SHT	メサイヤ（NCS）	4	6500
1月31日	エアロブラスターズ	SHT	KANEKO	4	6000
2月1日	スーパーバレーボール	SPT	ビデオシステム	2	5800
2月8日	レッスルボール	SPT	ナムコ	4	5800
2月上旬	火激	ACT	ホット・ビィ	6	7700
2月下旬	AMBITIONofCAESAR	SLG	マイクロネット	8+BB	8800
2月下旬	バトルゴルファー唯	ADV&SPT	セガ	4	6000
2月下旬	マスタング	SHT	NMK	—	未定
2月下旬	魔物ハンター妖子	ACT	メサイヤ（NCS）	4	未定
2月予定	究極タイガー	SHT	トレコ	5	7500
2月予定	紫禁城	PUZ	サン電子	4	未定
2月予定	スーパーエアーウルフ	SHT	九娯貿易	4	6800
3月3日	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	SLG	セガ	8+BB	8700
3月8日	VERYTEX	SHT	アスミック	4	6800
3月25日	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	セガ	8+BB	未定
3月予定	ヴァリスIII	ACT	日本テレネット	8	未定
3月予定	F−1コンストラクターズ（仮称）	SLG	セガ	−+BB	未定
3月予定	雀偵物語	TAB&ADV	日本テレネット	—	未定
3月予定	ゼロウイング	SHT	東亜プラン	4	未定
3月予定	ディノランド	PIN	ウルフチーム	—	6800
3月予定	バハムート戦記	SLG	セガ	4+BB	6800
3月予定	ふしぎの海のナディア	ADV	ナムコ	8+BB	6500
3月予定	ラングリッサー	SLG	メサイヤ（NCS）	4+BB	未定
3月予定	ワードナの森 SPECIAL	ACT	ビスコ	4	未定
4月予定	アークスオデッセイ	RPG	ウルフチーム	8	未定
4月予定	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	RPG	セガ	4+BB	未定
4月予定	三国志列伝 乱世の英雄たち	SLG	セガ	—	未定
4月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮称）	ACT	セガ	—	未定
4月予定	忍者武雷伝説	RPG	セガ	—	未定
4月予定	Blue Almanac	RPG	講談社経営総研	8+BB	8700
4月予定	ベルリンの壁（仮称）	ACT	KANEKO	2	未定
4月予定	モンスターワールドIII	ACT	セガ	—	未定
5月予定	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	UPL	—	未定
春予定	アリシアドラグーン	ACT&SHT	ゲームアーツ	8	未定
春予定	ミッドナイトレジスタンス	ACT&SHT	データイースト	8	6800
春予定	斬～夜叉円舞曲	SLG	ウルフチーム	4+BB	8500
春予定	空牙	SHT	データイースト	4	6800
未定	アウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ヴァザム	ACT&RPG	トレコ	8+BB	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	—	未定
未定	サンダーフォックス	ACT	タイトー	—	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	—	未定
未定	スラップファイト	SHT	東亜プラン	—	未定
未定	ソーサルキングダム	RPG	メサイヤ（NCS）	—	未定
未定	ターボアウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	—	未定
未定	タスクフォース・ハリアー	SHT	トレコ	—	未定
未定	天下布武	SLG	ゲームアーツ	8+BB	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	ACT	タイトー	—	未定
未定	パワードリフト	RAC	電波新聞社	—	未定
未定	ファステスト・ワン	未定	ヒューマン	—	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	SPT	ヒューマン	4	未定
未定	フィルディアス～風の鎮魂歌～	ACT	ユニバック	—	未定
未定	ヘリファイター（仮称）	SHT	セガ	—	未定
未定	マスターオブウエポン	SHT	タイトー	—	未定
未定	雷電	SHT	マイクロネット	—	未定
未定	ラストサバイバー	SHT	セガ	—	未定

□これは12月22日現在のデータです。

[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

●折原光治
イラスト・中元正敏

第9回　懐かしのゲームの巻

みなさま、こんにちは。ORIXでございます。前回での予告とおり、今回は懐かしのゲーム紹介というテーマで進めたいと思っております(※1)。比較的若い世代の方々には、ひょっとしたらわからない話かもしれませんが、そこはひとつ勉強だと思って（笑）読んでくださいませ。

懐かしのゲーム紹介は、実は以前からやろうと思っていたんですよ(※2)。今年の夏、大阪の友人宅へ遊びに行ったとき、ゲーセン（※3)で、「ドンキーコング」(※4）を見かけたのが、直接のきっかけです。しかもそのゲーセンには、他にもいくつか古いゲームがありまして、喜んで遊んだ覚えがあります。

そんなわけでですね。近頃はビデオゲームの基板集めを趣味としている人もあるようですし(※5)、とにかく古いゲームについてお話しましょう。

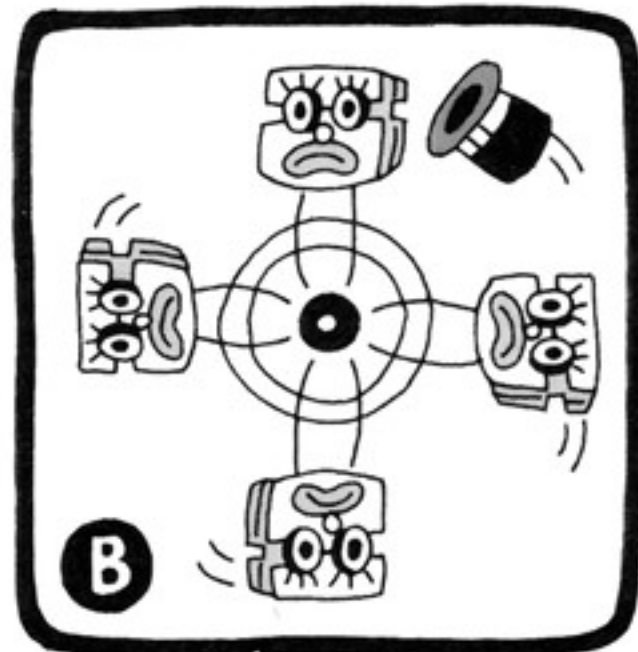
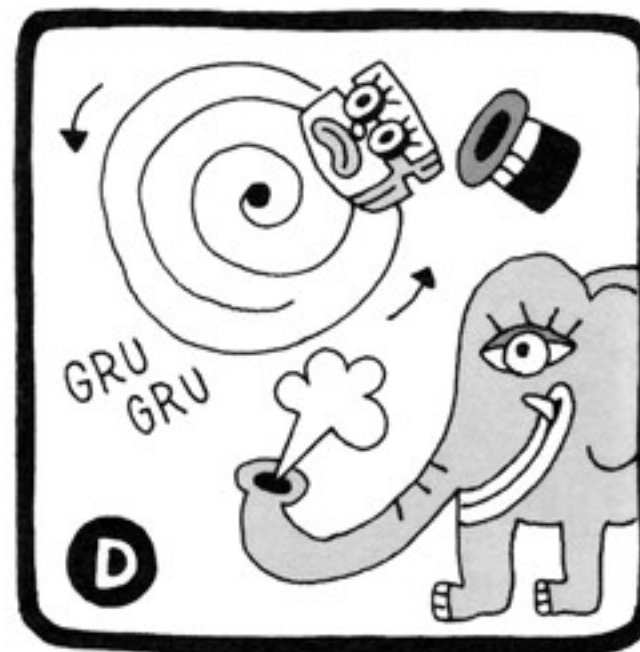
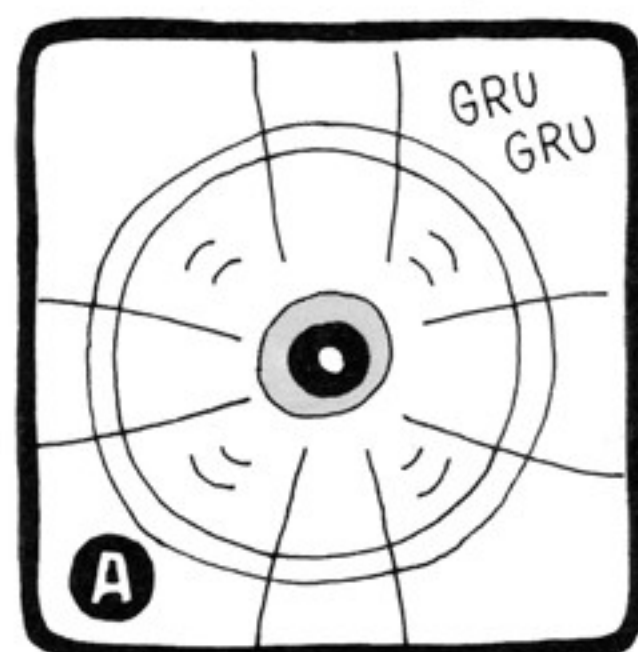
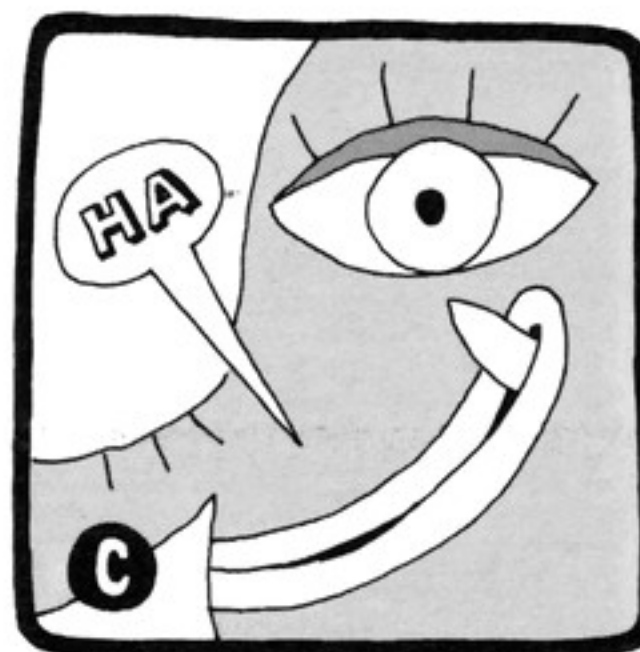
さて本題に入ります。昔のゲームというと、画面も汚くて音もショボい、というイメージがあります。実際もそのとおりです。だからといって落胆してはいけません。絵や音で売るのではなく、アイデアで勝負している点が、昔のゲームのいいトコロです（※6)。

そんななかで、個人的に傑作と思っているゲームを、いくつかあげてみましょう。ただし以前、このコーナーで紹介したもの(※7)は除きます。

まず、最近ゲームギアでも発売された「ペンゴ」。これは傑作です。氷のブロックを投げ飛ばして敵を倒すという、単純明解なルール。すべての敵を倒せば、次の面に進めますが、このゲームにはもう1つの目的がありました。3つの星印がついているブロックを並べる、というのがソレです。

ブロックを並べても得点が加算されるだけなのですが(※8)、星つきブロックがそろったときの壮快感を味わうために、ついつい並べてしまうのです。ちなみにこのゲームのBGMは、ホットバターのヒット曲〝ポップコーン〟だったりします。って言ってもわかんないですね（※9)。

さてお次は、「ザクソン」。斜めからの視点によって、立体感を表現しようとしていた名作シューティングゲームです。ちなみに画面は斜めにスクロールします。敵の基地へ侵入する際、高くそびえ立った壁を乗り越えるのが、なかなか気持ちよかったりします。ボスという要素もありまして、何やら煙草の箱のような形をしたボスを倒すと、ラウンドクリア、次の基地へ向かいます。

次は、前の2つとは違って、海外の傑作「ディフェンダー」。これはすごいです。横スクロールのシューティングといってしまえばそれまででしょうが、スピード感や壮快感はすばらしいものがあります。惑星の表面を飛び、惑星の人達をさらっていく敵を倒し、人々を守る、というのが目的（でしたっけ?)。

戦闘機の進行方向を切り変えられるのも、なかなか斬新でした。

とまあ、今回は以上の3本を紹介しました。ひょっとしたら、近所のゲーセンに残っているかもしれませんよ。探してみましょう(※10)。

今回紹介したゲームたちと比べると、最近のビデオゲームはものすごく高性能のハードを使っています。もちろん、それらの機能を上手に使って、面白くしているゲームもありますが、なかにはあまり……というゲームがあるのも事実。悲しいことです。

そんななかで、すごいゲームを見つけました。ビデオゲームゲームではないのですが、スーパーファミコン（※11）の「スーパーマリオワールド」がソレです。あ、みんな知ってましたか(笑)。ハードのすごさを使いこなしたうえ、ゲームにも工夫がなされていて、昨年では最高の傑作なのでは？　と思わせるほどのデキです（※12)。

こんなことを書いて何がいいたいかというと、ゲームはしょせん、アイデアで勝負するものだ、ということです。

前回もそんな話をしましたっけ(笑)。今回のマリオなんかにもいえることですが、確かにハードのすごさを表面に出してはいるものの、それだけに頼ってはいません。しっかり斬新なアイデアで勝負しているトコロが、プロっぽいなあ、と思うわけです。

というわけで、今回はこれでおしまい。次号で何をやるかは、まだ決まっていません。というわけで、また来月会いましょう。

＊1　今回は懐かしのゲーム紹介
本当は前々回やる予定だったんですね。すいません。
＊2　以前からやろうと思っていたんですよ。
そしていつも、忘れていたのでした。
＊3　ゲーセン
ゲームセンターのことね。
＊4　「ドンキーコング」
任天堂のアクションゲーム。マリオが主人公なのだ。
＊5　基板集めを趣味～
中古基板の値段は、ひどく上がっています。コレクターの方々、ご苦労様です。
＊6　昔のゲーム
インベーダー時代なんで、モニターは白黒でしたから。
＊7　以前のこのコーナーで
とか言いつつ、何を紹介したか忘れていたのでした。
＊8　ブロックを並べても～
外壁を使わずに並べると、さらに高得点。外壁を使うと簡単にそろうが、点は低い。
＊9　ホットバターのヒット曲
ちょっと古すぎるか。
＊10　探してみましょう
やめましょう。まずむだ足になります。
＊11　スーパーファミコン
超高性能なファミコン。
＊12　と思わせるほどのデキ
昨年のNo.1ゲームは、マリオかF-ZEROでしょう。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART 2

BEメガホットメニュー

●ジノーグ―61
●ヴァリスⅢ―66
●レッスルボール―70
●VERITEX―74

ジノーグ

メサイヤ(NCS)/1月25日発売/予価6,500円/SHT/4M

発売日間近の「ジノーグ」。先月は、ステージ1と2を紹介したが、今月はその続き。ステージ3～5までを徹底攻略する。また、モンスターの設定イラストなども一部公開。これを見れば、君も絶対ジノーグがやりたくなる！

STAGE1・2

先月号で紹介したステージ1・2を軽くおさらい。ステージ1は洞穴、2は海が舞台となっている。マップ・モンスターともに凝っていて、登場モンスターの数は1ステージ中、平均30パターン！ また、中ボス・大ボスともに動きが多彩。特にステージ2の大ボスには、面白い仕掛けがあるぞ。

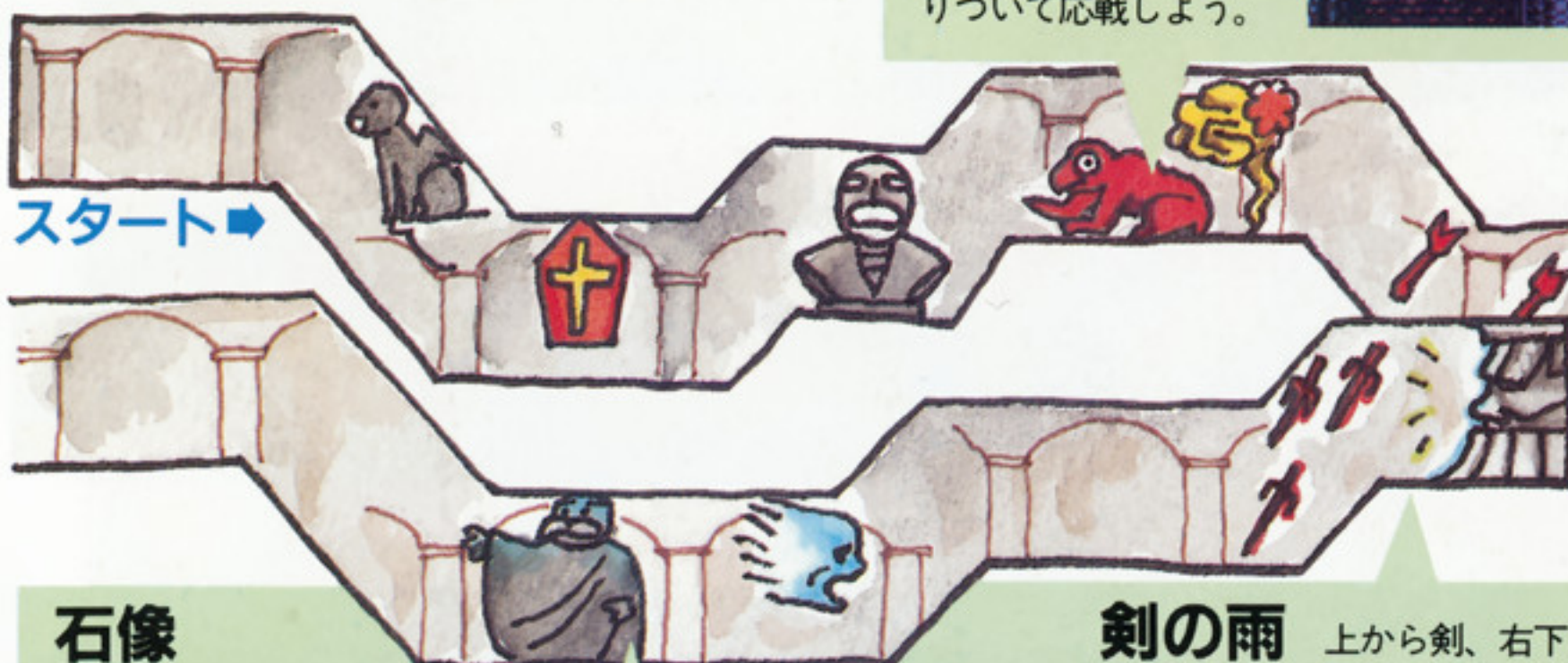
STAGE 3 城

ステージ3の舞台は、魔物が巣くう城。出てくるモンスターも彫像や甲冑など、城に似合うものが多い。全体的に硬めの敵が多いので、ショットレベルが低いと苦戦を強いられるかも……。特に、壁に貼りついている猿に似た彫刻は、けっこう硬いので要注意。大ボスはメカ王様。ステージ1・2のボスに比べると格段に強いぞ。

モンスターの逆襲！

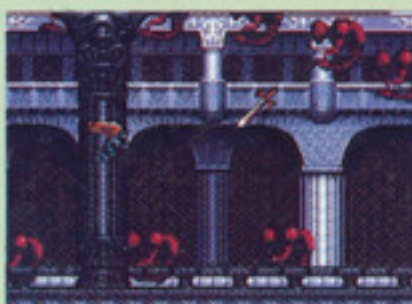
こいつは天井もしくは床にそって飛んでくる。特にここは連続でくるので、床にピッタリ貼りついて応戦しよう。

中ボス 人面竜

いきなりものすごいスピードで現れ、体当たり攻撃をかけてくる中ボスの人面竜。弱点は顔。ここ以外に弾が当たってもダメージを与えられない。

スタート➡

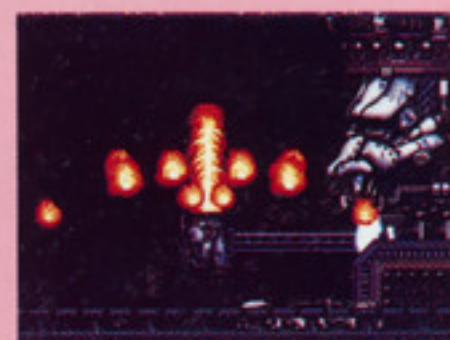
石像

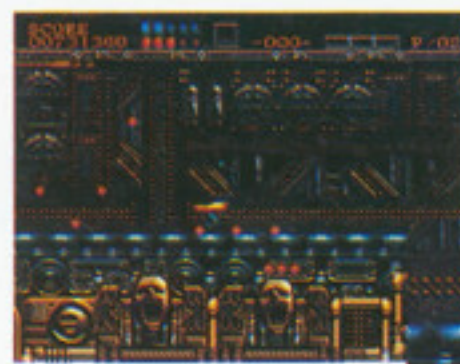
右手から真横に、左手から右上に弾を撃ってくる。上からの弾に注意。

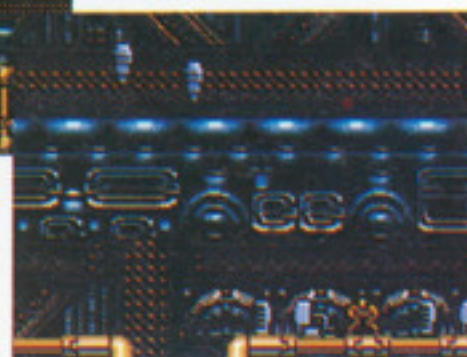
剣の雨

上から剣、右下からモンスターがはさみ討ち！ 床に貼りついて飛んで、前からくる敵を倒そう。剣は徹底的によけろ！

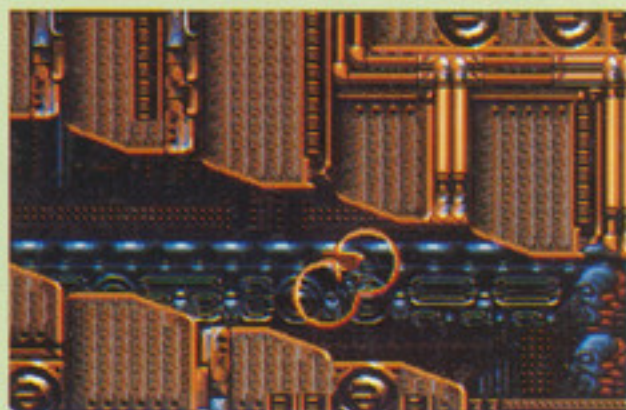
大ボス メカ王様

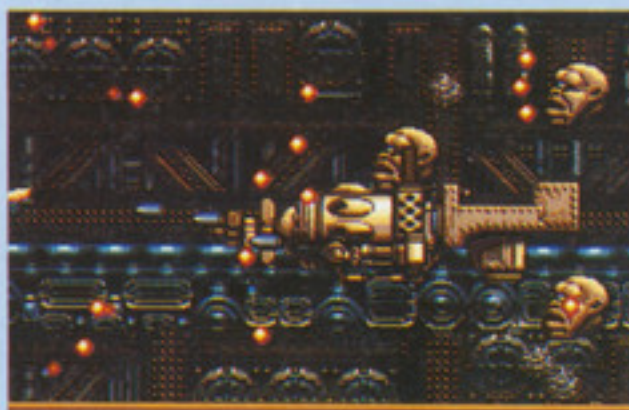
とにかく硬いメカ王様。しかも弱点は口の中のみ。そのほかの所を撃っても、まったく効果がないのだ！ 口が開いたときだけ攻撃し、あとは逃げまわるのがベスト。

目から弾、鼻から煙のような弾、口からライターの炎を出す。

STAGE 4 肉体製造工場

舞台は、肉体をもたない魔物のために人体を製造する工場。出てくるモンスターもすべて作りかけの頭や手、歯などで、グロイことこのうえない。しかも、こいつらがわらわらと現れる。さほど硬い敵はいないのだが、どうやら質より量らしい、後半になると敵で画面がいっぱいになってしまうほど……！　ワイドオーブをいっぱいためてからこよう。

もぐら叩きのように顔を出したり引っこめたりして、弾を口から吐き出す。

下でポンプを押して巨大な歯を打ち出してくる。けっこうおちゃめ。

ステージ4ゲージマップ

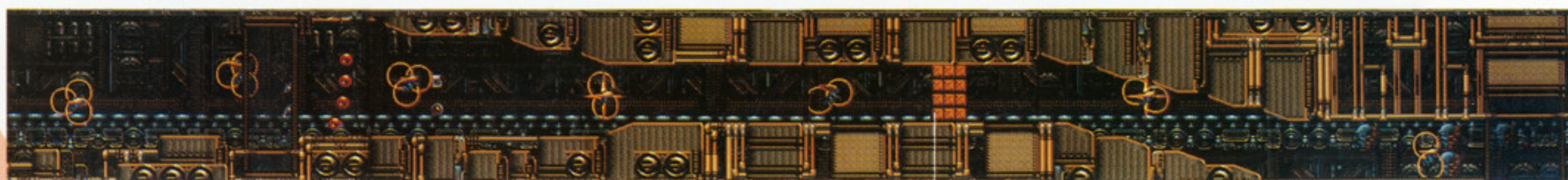
高速スクロール

前半は高速スクロールになっている。下にそのマップを載せておいた。ここには１ＵＰも隠されているぞ。

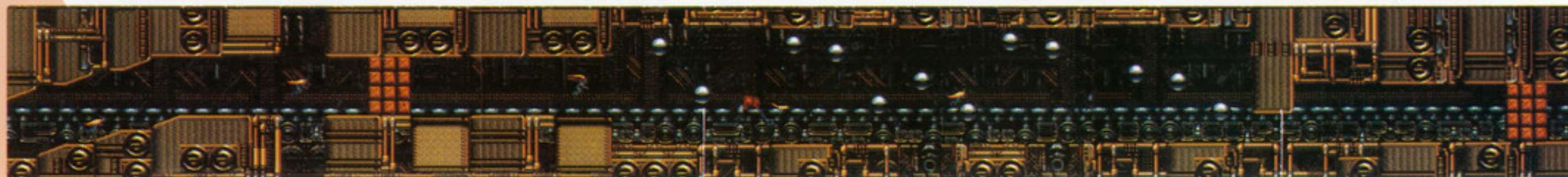
中ボス 空中機関

4つの顔を一つづつ落とすことは不可能。どこでもいいから手あたりしだい撃とう。

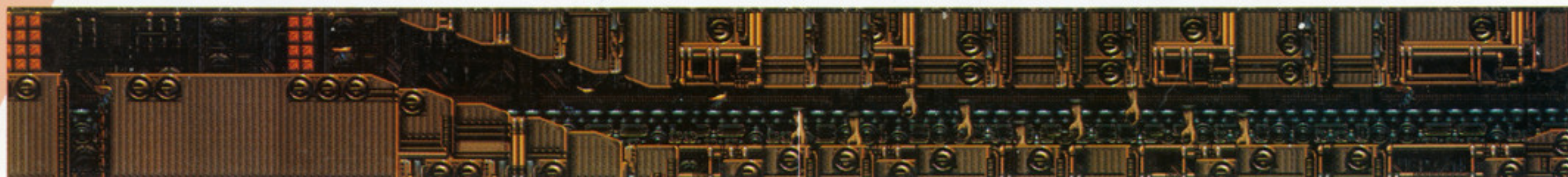
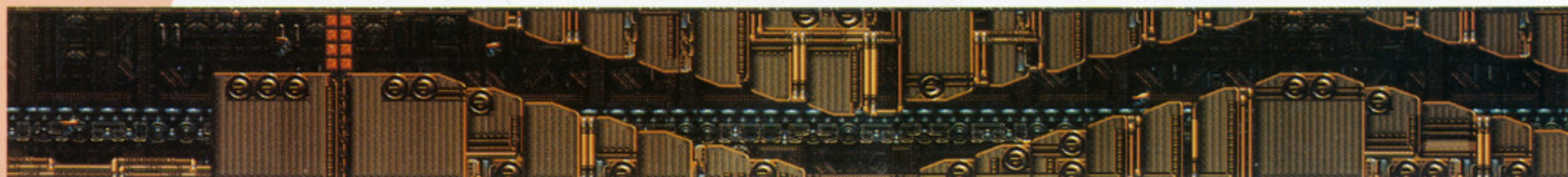
霊のために肉体を作り続ける機械。中心の機械と４つの顔からわらわらと弾を撃ってくる。特に弱点はなく、どこを撃ってもＯＫ。

顔

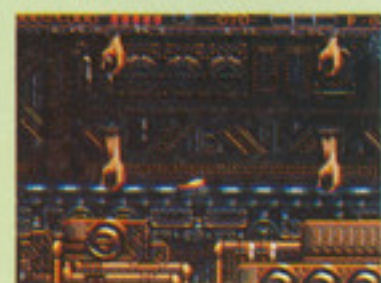
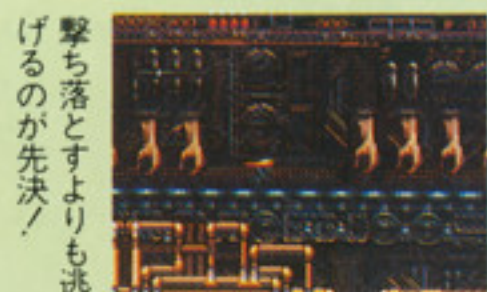
上半身だけでき上がった人間の体。自機が近づくと頭を出したり引っこめたりしながら弾を撃ってくる。障害物の間に隠れながら撃ってくるので非常に攻撃しづらい。グランドアタックなどを使って叩くのがベストだ。

高速スクロールマップ

スタート➡

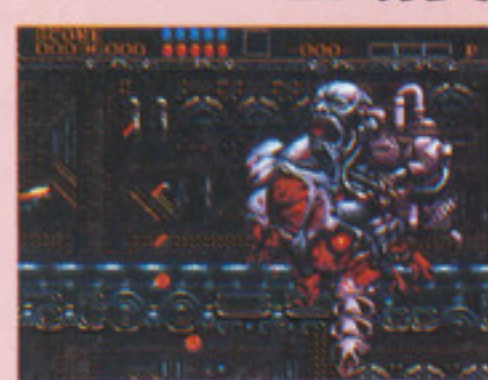
このブロックは破壊可能。早めに叩け！

銀色の弾が大量に浮かんでいるので注意。

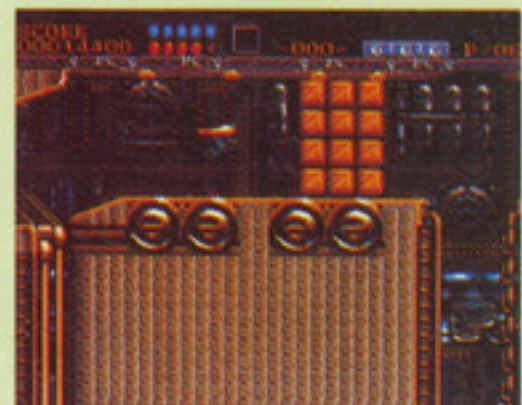
急に突き出ている柱は、破壊不可能。

手は落下スピードが速い。要注意！

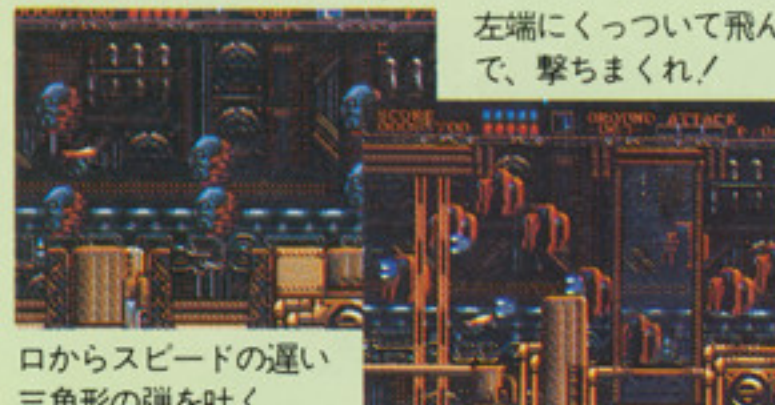
手

いきなり天井から降ってくる手。横一列に並んで降ってくるのと縦一列のパターンがある。特に横一列で降ってくる手はスピードが早くて逃げにくいので要注意。必ず1カ所隙間があるので、その場所をよく覚えておいて素早く避けるしか手はない。また、縦に落ちてくる手はいくら撃ってもやまないぞ。

撃ち落とすよりも逃げるのが先決!

撃っても撃ってもキリがない!!

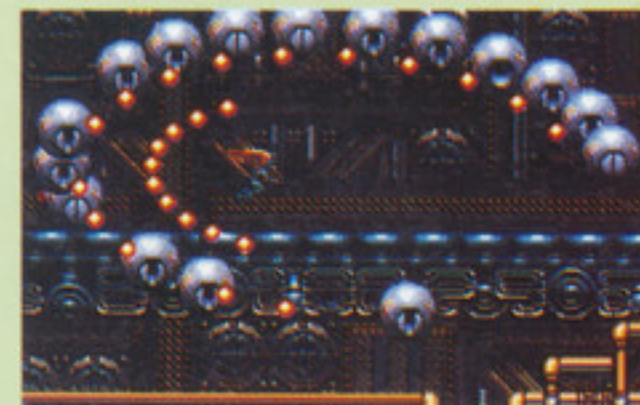
大ボス　工場長

自らの体をも製造中の工場長。己の心臓をぐるぐる振り回したり、赤血球形変速弾を撃ってきたりする。

前方注意!!

高速スクロール中にたくさんあったブロックの障害。あまりスピードが速いと激突してしまうので注意しよう。そのほかに、柱のようなものがいきなり突き出ていることもある。こちらは破壊不可能なので慎重に避けよう。

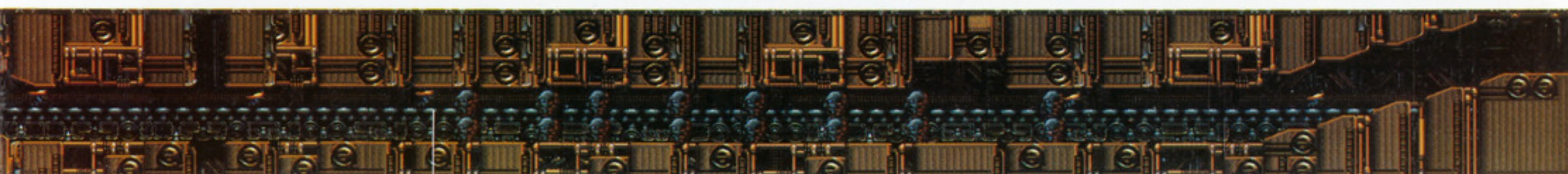
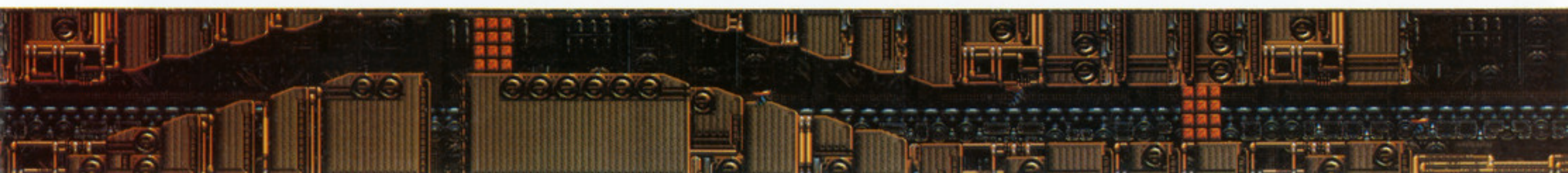
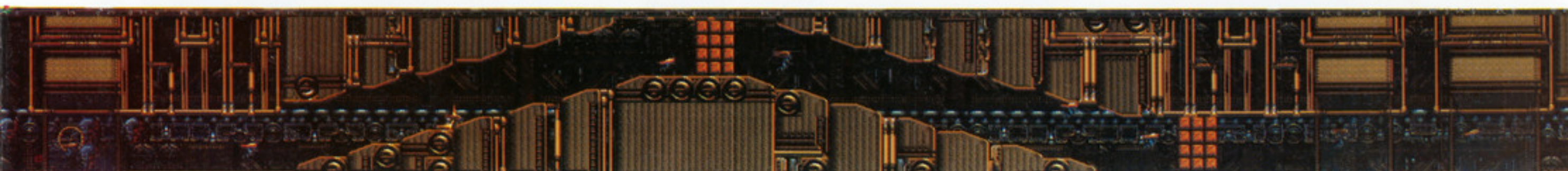
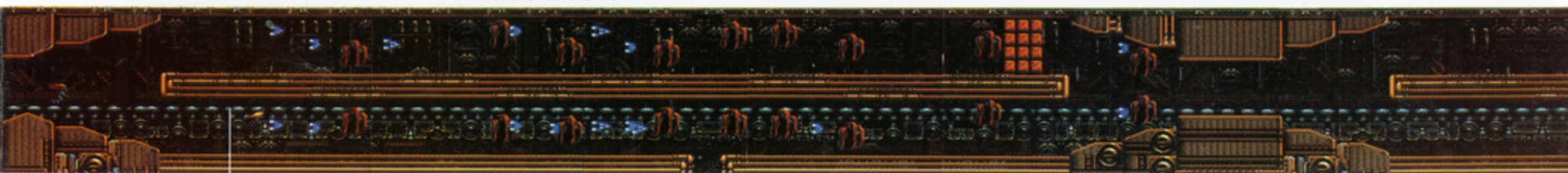
おばけ

左端にくっついて飛んで、撃ちまくれ!

口からスピードの遅い三角形の弾を吐く。

顔とおばけの大群。あまりたくさん出るので、自機のいる場所すらなくなってしまう。オーラシールドで突っ切るのも1つの手だろう。

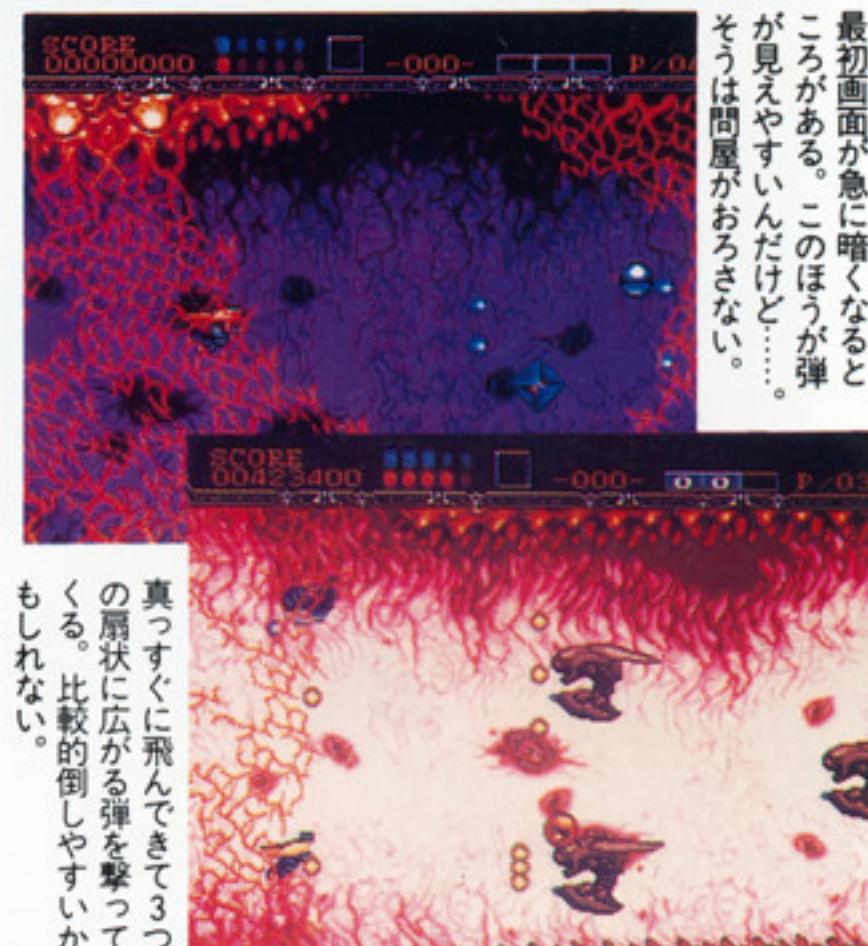
これはいったい??

動きが速いうえに、自機を取り囲んで弾を撃ってくる嫌な奴。ほとんどイジメである。

自機の周りを、ものすごいスピードでぐるぐると回りながら、弾を撃ってくる。エナジーボールが効果あり。

ジノーグ

通路を塞ぐように出現する顔。弾を撃つ。

下を選ぶとブロックにあわなくてすむ。

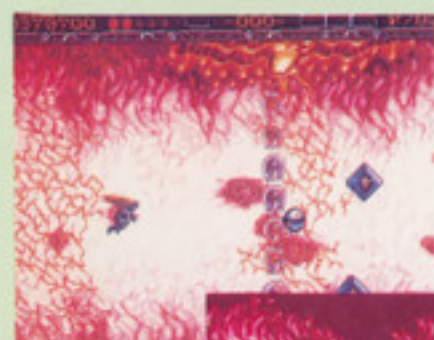
➡中ボス

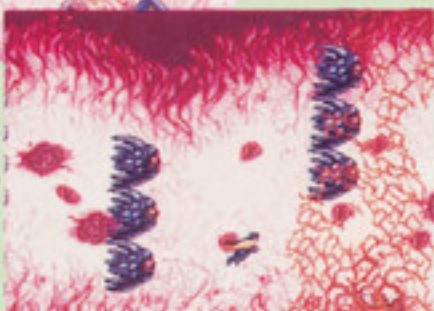
STAGE 5 魔物の腹

どんな生物の腹かはわからないが、とりあえずえらくデカイ魔物の腹のなかが舞台。背景は上下の腸壁のようなものと、赤い血のようなシミと、毛細血管で構成されている。こいつらがずっとうねうねとうねり続けているのだ。この背景の動きはいままでのゲームではなかったもので、なんだか見づらい……。背景が明るいせいもあって、見ているだけで目が痛くなってくる。毛細血管の色とモンスターの色が似ているのも問題。このうねうねのなかにモンスターが入ると、保護色になって見えなくなるのだ。特に赤い弾は完全に紛れこんでしまうので要注意!

最初画面が急に暗くなるところがある。このほうが弾が見えやすいんだけど……。そうは問屋がおろさない。

真っすぐに飛んできて3つの扇状に広がる弾を撃ってくる。比較的倒しやすいかもしれない。

ステージ5ゲージマップ

進路妨実!

こいつは、急に上下から現れ、一列に並んで通路をふさいでしまう。

後から編隊を組んで現れる。レッドジュムで叩くのが一番楽。

編隊を組んで現れて、進路妨害をするのがうまいモンスター。特に左上の奴は、何の前触れもなく上下から現れるので、回避するのが難しい。いきなり体当たりを食らわないように、画面の上下を飛ぶのは避けよう。

へろへろ弾

緑色の顔がいっぱい集まったモンスター。口からおたまじゃくし形のへろへろ飛ぶ妙な弾を吐き出す。また、この弾は放っておくと、どんどん膨れて大きくなってしまうが、この弾自体が攻撃してくることはない。もちろん、本体を倒すまでへろへろ弾は続けて出てくる。

中ボスガンジー

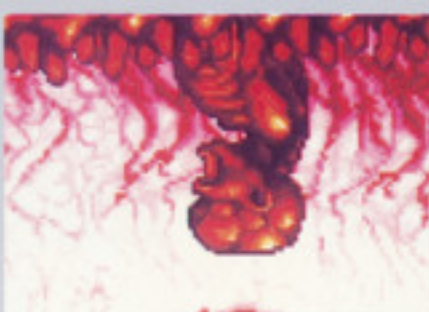
よりによって魔物の腹のなかで、悟りを開くために座禅を続けている妙な魔物。通常攻撃のほかに、大きな岩を上空から投げつけたりする。この岩は破壊不可能。ひたすら避けるしか手はない。特に弱点はなく、どこを撃ってもダメージを与えられる。

モンスター ステージ5に出てくる寄生虫(モンスター)の一部を紹介

前後どっちからでも出てくる。斜めに飛び、画面の中ほどまで行ったら出てきたほうへ引き返す。特に硬くはないザコキャラだ。

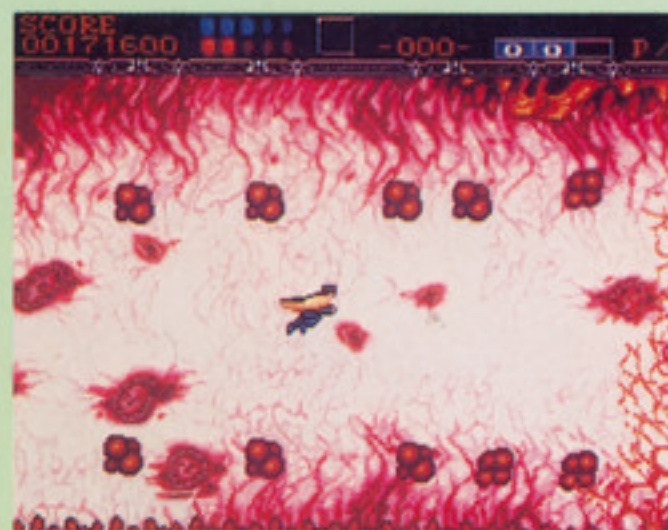
上下から登場する逆さ頭蓋骨。1発ずつ弾を撃ってくる。3体で群れて出てくるのだが、時おり単独で出てくることもある。

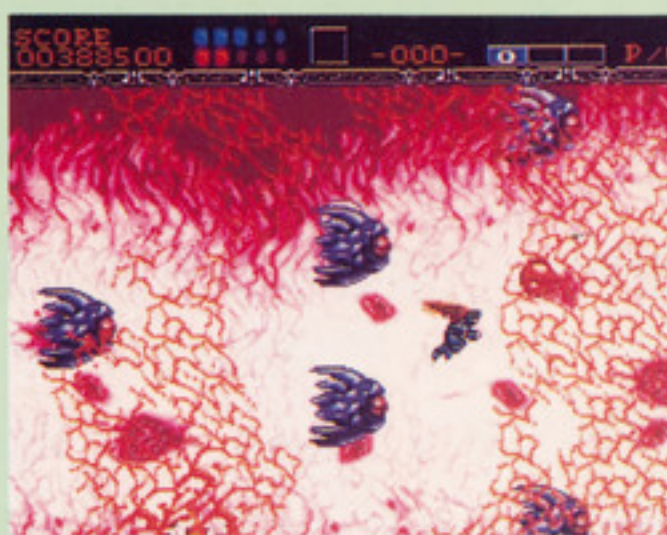
棒にしがみついて飛んでいて、自機に近づくと棒を発射してくる。なぜか棒以外に攻撃方法をもたないマヌケな奴。棒も撃破可能だ。

ふぐのような形のかわいい(?)モンスター。ヒレらしきものをパタパタと動かして飛んでくる。画面中央によってきて弾を撃つぞ。

上や下の腸壁から上半身をのぞかせる人間型のモンスター。たいして強くはない。グランドアタックを使って叩くのが一番簡単な方法。

こいつの攻撃法は非常に変わっている。いったん後ろに撃った弾が、急にくるりと方向転換して前に飛んできてしまうのだ。

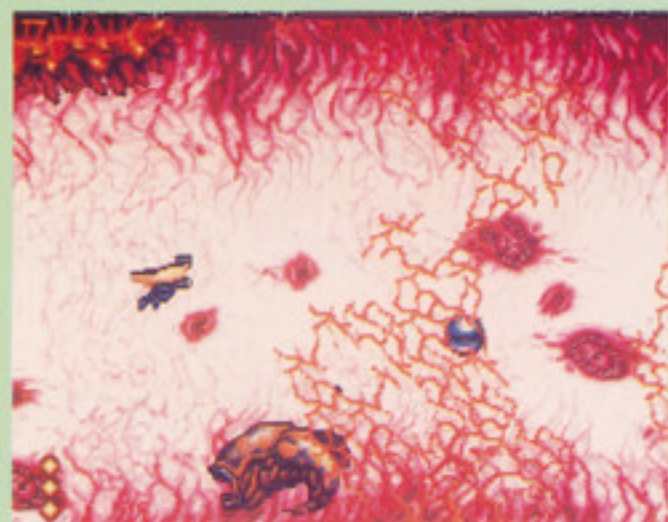
つぶされる!

後半にたくさん出てくる敵である。
小さな岩がいきなり画面上に編隊を組んで登場し、自機めがけて迫ってくる。こいつが現れたら、まず逃げること。そうしないと、四方八方から岩が近よってきて押しつぶされてしまう。その後、一カ所に集まった岩をまとめて叩こう。

編隊のバリエーションは多数。しかし、攻撃法は同じ。逃げてから撃つ。

体当たり攻撃

弾を撃ってくるスピードはけっこうとろいが、動きが特殊なので要注意。

これも編隊岩とよく似ていて、徒党を組んで襲ってきて、自機を押しつぶそうとする。しかも、こいつはでかいうえに弾を撃ってくるのでやっかい。後から出てくる場合が多いので、画面左端にくっついて飛ぶのは厳禁だ。レッドジュムでも叩くか、マジックアローを使うのもいいだろう。

背後に注意せよ

ステージの後半にのみ登場するモンスターで、必ず後から登場する。背後から急に現れたコイツと衝突しないように気をつけよう。行動パターンは、3発ずつ画面左に向かって弾を撃ち、右端まで行ったらそこで立ち止まって上下運動をする。わりと硬めのモンスターだが、単独で出てくるので倒しやすい。

ステージ後半になって出てくる。ほかのに比べるとちょっと硬め。

大ボス 女王

魔物たちを産み続ける悪の母体。てことは、寄生虫の母体かな? 頭を前後に動かして、弾をバラバラと撃ってくる。弾の種類は2種類あるが、どちらも飛び方に規則性がなく、非常によけづらい。が、わりと楽に倒せる方法が1つある。ただし、先制攻撃をかけられることが条件。こいつの弱点である顔を、こいつが攻撃してくる前に撃ちまくる! と、案外あっさりと倒せてしまうのだ。先制攻撃が有効なのはほかの大ボスにもいえることで、この方法ならどのボスも少しは楽に倒せるはずだ。

とてもじゃないが、これが女王さまだとは思えない……。

ジノーグ

STAGE 6 FINAL

ついにステージ6である。薄く光の差し込む雲のなかでの戦いだ。このステージは、中ボス・大ボスのオンパレード。1体倒すとパワーオーブ・ワイドオーブなどのアイテムが大量に出現するので、逃さず取ってほしい。地虫やビッグローパーなどを倒しまくると、最後に出てくるのが、大御所のステージ6のボス。やはり最終ステージのボスらしく、いままでのキャラ以上にグロイ。しかし、攻撃法はわりと単純で、いままでのステージボスを無事倒した君なら、絶対に倒せる(ハズ)。

もちろん耐久度はかなり高いので、辛抱強く攻撃しよう。

そしてラストバトルへ…!

ゲイングランド

セガ/1月3日発売/6000円/ACT&SLG

突然制御不能となった疑似戦闘システム“ゲイングランド・システム”から取り残された人々を救助するこのゲーム。ただやみくもにプレイしては行き詰まってしまうぞ。

緊急特集・ゲイングランド初歩的アドバイス

アクションゲームでありながら高度な戦略性を必要とする「ゲイングランド」。そのルールや魅力は、先月号のこのページでわかってもらえたと思うが、実際にプレイするにあたって、事前に知っておきたいことがいくつかある。今回は発売直後ということなので、まず「ゲイングランド」の初歩的なアドバイスから始めよう。アーケード版で遊んだことがある人も、復習の意味で読んでほしい。

その1 最後の1人に気を抜くな

ゲームに慣れてくると、プレイもついラフになりがちである。特に仲間がいるステージでは、救助が終わってからの処理活動（敵を全滅させると即ステージクリアになってしまうので、救助するまでは敵を残しておく必要がある）ほど身が入らないものはない。しかしそれは危険。不用心に近づいて、先に自分がやられる形の相打ちになったりしたら、そのキャラクターは置き去りになってしまうのだ！ 堅実なプレイを心がけよう。

「高名の木登り」って話、知ってる？ ボクがまさにソレ。

やはり何事にも計画性が必要だ。後になって後悔してももう遅い。

その2 常に仲間の救助を考えろ

仲間は多ければ多いにこしたことはない。あらゆる攻撃タイプが揃っていれば、意外な場面で意外なキャラクターが大活躍、なんてこともあるからね。だから仲間がいるステージでは、絶対に救助しよう。といっても「無茶をしろ」ということではない。敵を倒す順番によっては救助が不可能になってしまうケースがあるので、そういったこともふまえて“仲間を救助するためのプレイ”というものを自分自身で用意しておこう。

その3 利き腕に注目せよ

各キャラクターがウエポンを使う姿を比べて見ると、ウエポンが発射される位置が微妙に違う。またベティなどの女性キャラクターは、ウエポンの種類によって発射される位置が違う。これらの違いは、あながち馬鹿にはできない。発射位置のほんの少しのズレで倒せる敵も倒せなかったり、また、非常に倒しにくくなったりするのだ。このことも考えに入れておかないと、しなくてもいい苦労をする羽目になるかもしれないので、用心しよう。

バーバル　グロウナイト　マム

その4 マップのウラを読め

ラウンド2のステージ3。パッと見でロビーを使いたいが……

ここは我慢して、まず教授に活躍してもらうのが安全だ。

仲間も救助して、地上の敵が片付いたらキミの出番さ。

ラウンド1は全体を通して、わりと素直にプレイできるが、ラウンド2以降になると、「ゲイングランド」の醍醐味ともいえる戦略的な思考が要求される。ここからがプレイヤーの腕の見せどころだ。

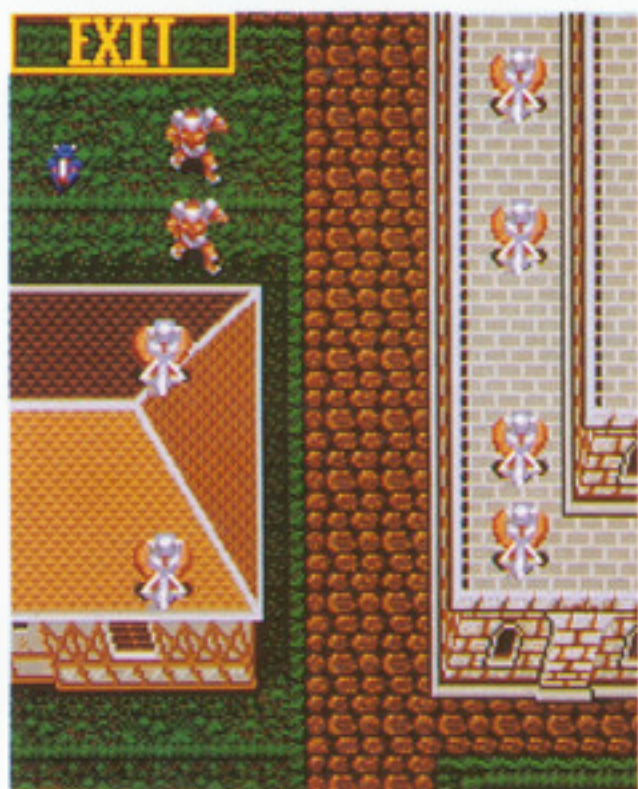
まず、ステージを開始する前に画面全体をよく見よう。それもただボーッと眺めるのではなく、敵の種類や配置、敵の総数（ENEMY）、地形の高低などを分析し、最も適切なキャラクターを選びだすのだ。それはなにも1人とは限らない。強攻作で道を切り開く役割、仲間を救出する役割、高い位置にいる敵を始末する役割などを分担するケースもあるだろう。その際はさらに、キャラクターを使う順番も考えなければならない。うーん、マニアック。このようにして考えた作戦がまんまと成功したときの快感は何ともいえないものがあるぞ。実行できるだけのウデも必要だけど。

続・ステージ紹介

前回はラウンド2のステージ2までを紹介したが、今回はラウンド2の最後、ステージ10までだ。あまり先のステージを紹介しても楽しみが半減するから、この辺が適当じゃないかな。このあとの展開は自分自身で確かめてほしい。

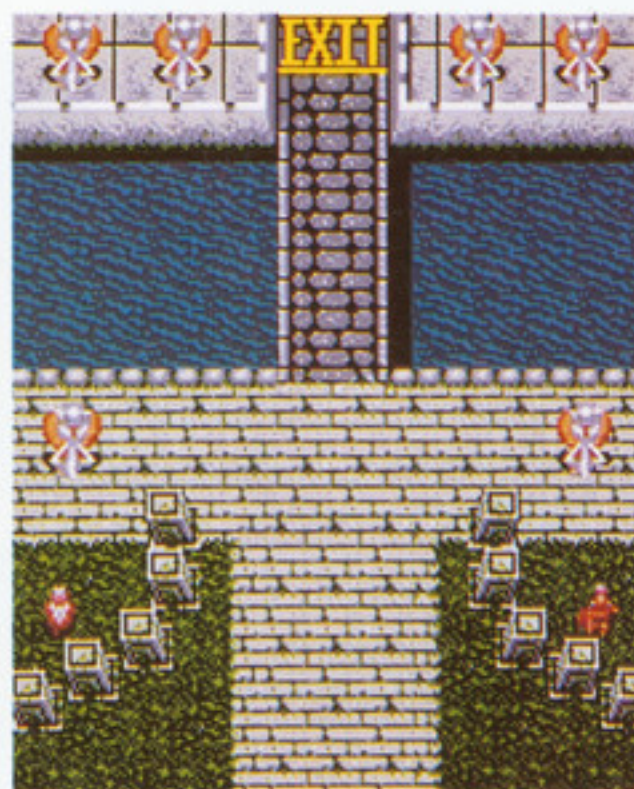
ROUND2 STAGE3〜10

ラウンド2は、墓場から建物内へと展開していく。地形もラウンド1に比べて複雑になっていて、敵を倒すのにもひと苦労する。しかも後半のステージでは、魔術師というとんでもなくやっかいな敵が登場するので（詳しくは下のカコミ参照)、気は抜けない。狭い移動範囲内で、いかに敵の攻撃をかわすかが大きな課題だ。

2ラウンド（ステージ3～10）では、計8人の仲間と合流できる。攻撃のバリエーションを増やして、それ以降のステージにも対処できるようにしておこう。

STAGE3

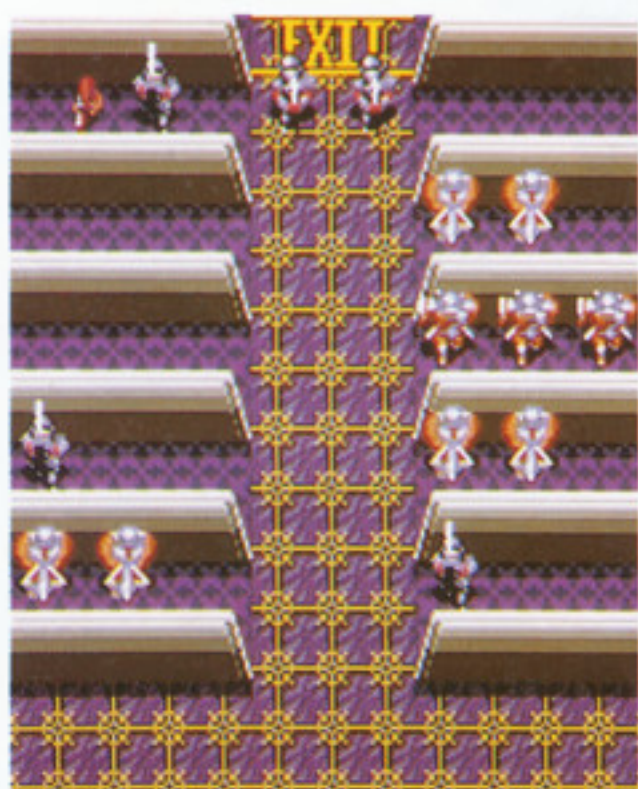
先ほども説明したが、いきなりロビーで始めるのは危険。まずは地上の敵を退治だ。敵数は18。

STAGE4

墓がまるで砦のように配置されている。それほど難しくないので落ちついて。敵数は22。

STAGE5

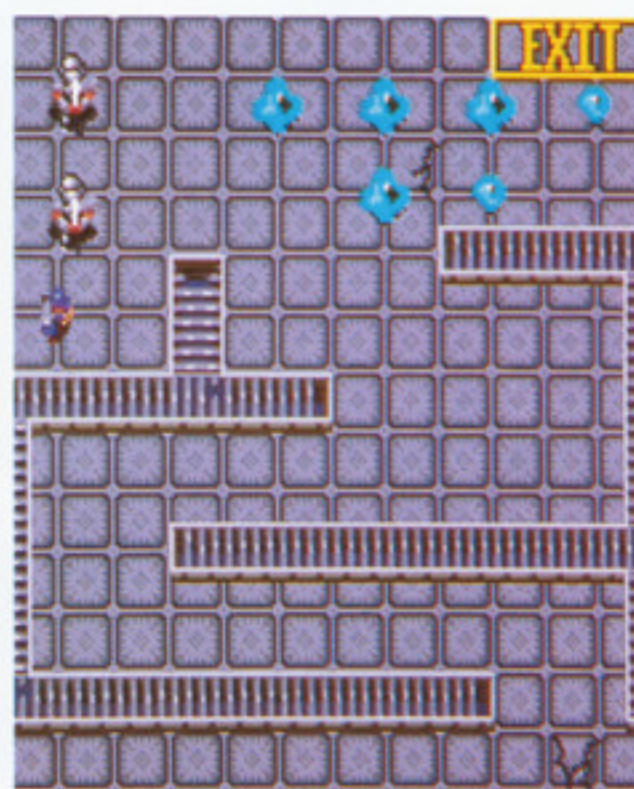
お堀からは半魚人みたいなヤツ（計4匹）が攻撃してくるが、あわてないように。敵数は17。

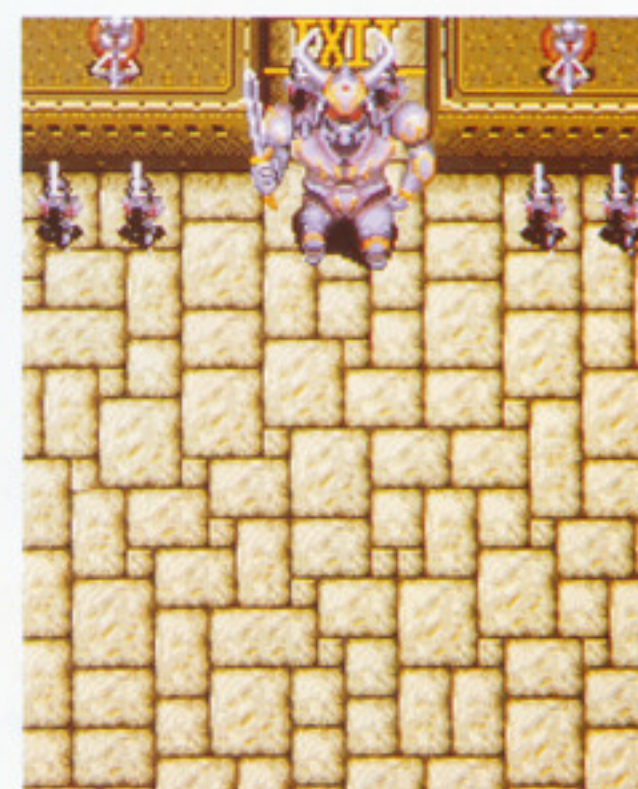
STAGE6

舞台は建物のなか。仲間の救助を考えて、画面右下の敵を1人残しておこう。敵数は19。

STAGE7

またもや教授が活躍できそうな地形だ。このステージから魔術師が登場する。敵数は17。

STAGE8

スライム状の物体は、耐久力がある上に接近しないと攻撃できない。敵数は14。

STAGE9

急いで前進しては魔術師の思うツボ。まずは画面下で魔術師を数人退治だ。敵数は15。

STAGE10

ボスは恐れることはないが、魔術師の大群には注意。サイバーを使うのもいいかも。敵数は16。

ゲイングランド

WARNING!

ラウンド2のステージ7から登場する敵キャラクター、魔術師。彼らは突然画面上のどこかに現われ、プレイヤーに向かって火の玉を投げる。ラウンド1にも似たような攻撃をする敵はいたが、それらは移動することができないぶん、わりとあっさり倒せた。しかし神出鬼没の魔術師では、そうもいかない。有効策といえば、ライフルなどの弾道速度が速いウエポンで戦うことくらいだろう。

何の前兆もなく現れるこの人。いきなりのハチ合わせもしばしば。

始めは小さいが、次第に膨張していく火の玉。射程距離を見切れ。

［おまけ］

下のキャラクターたちは左から順にアスラ、ジョニー、ベティである。この3人はゲームスタート時（コンティニューを含む）からいるキャラクターであり、いわば主人公的存在なのだ。もしゲームをクリアしたら、今度はこの3人だけで挑戦してみるのもいいかも。

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO

全く新しいスピード・アクションゲーム！
ついにベールをぬいで新登場！

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGAMEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商品 SEGA の使用を承諾したものです。

1月25日発売
価格4,900円
※消費税は含まれておりません。

エリアを確保せよ！
目指せ99.9%！

'91あけましておめでとう。今年もタイトーがおもしろいョ!!

タイトー初のゲームギアソフト自信満々新登場

TAITO CHASE H.Q.
タイトーチェイスH.Q.

ナンシーより緊急連絡！
カーチェイスなら負けやせん
逮捕しなけりゃ何にもならんゾ！

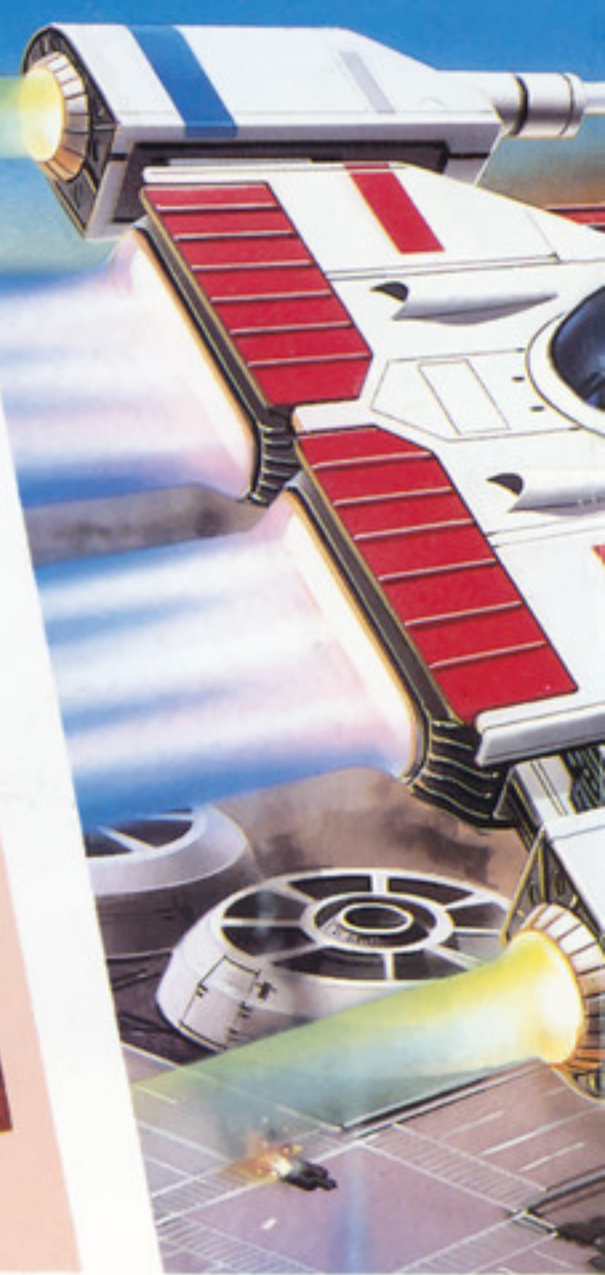
3月8日発売予定
予価3,800円
※消費税は含まれておりません。

GAME GEAR

- ●カーチェイスゲームのスリルをミックス！
- ●すごいユニークなゲームだよ。犯人を発見追跡開始！
  体当たりで犯人の車のパワーをそぐ。バーン！ドカーン！
- ●「逮捕した！えっ？人質は別の車に？」再び追跡が始まる。

ホットする間もない興奮のアクション。キミの限界をつき破れ!!

VOLFIED
ヴォルフィード

●敵の動きをたくみに避けながら、エリアをうばいとれ！
●あっ危い！レーザーでやっつけろ！アイテムを手に入れて、効果的に攻めちゃおう！
●ハラハラ、ドキドキのアクションゲーム。君のスピード感覚に期待する！　●最高得点の99.9%派か、面クリアの80%派か、君はどっちだ！

確保したエリアから、次の画面が見えてくる。

レーザーでザコキャラをやっつけちゃえ。

撃て、パワーアップしろ！シューティングゲームが大変身！

MASTER OF WEAPON
マスター オブ ウェポン

ドッキン、ズッキンのラウンド構成。美しいシーンに酔ってしまいそう！

●基地・荒地・都市・ハイウェイ・巨大飛行機……などラウンド構成がとびっきりユニークだ。
●変化に富んだシーンの中で、君の技が冴える。
●アイテムの数も7つと多彩、パワーアップして超人的な力を発揮しよう！

2月22日発売予定
予価6,800円

※消費税は含まれておりません。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0878(33)6340

レッスルボール

ナムコ／2月8日発売／5,800円／SPT／©1991 NAMCO LTD.

ナムコのメガドラ参入第6弾はスポーツゲームだ。といっても例の野球ゲームではなく、近未来ムードたっぷりの異種格闘技フットボールなのだ。エキサイトすること間違いなし！

オソロしく過激なスポーツなのだ

男と男の激しいぶつかりあい。ラグビーやアメフトといったスポーツからは、そんな印象を受ける。試合中には激しいタックルやボールの奪い合いが繰り広げられ、見ているほうも思わずチカラが入ってしまう。団体球技のなかでもっともエキサイティングな展開が楽しめる種目といえるだろう。

とはいっても、度を過ぎたラフプレイが生じた時は試合が一時中断され、選手にペナルティが科せられる。こういったルールは、選手たちの身の安全を守るためにはなくてはならないものだ。しかし何の被害も受けない観客にしてみれば、ちょっと物足りないよね。

前置きが長くなったが、この「レッスルボール」ではそういったルールが排除され、ダイナミックかつスムーズな試合展開を純粋に楽しむことができるのだ。「最近は複雑なゲームが多い」と嘆(なげ)いている人や、日頃ストレスがたまっている人にオススメするぞ。

基本はサッカー+ラグビー+アメフト

先に“ルールがない”と書いたが、スポーツであるからには、最低限の規則がないと話にならない。ただ好き勝手に暴れていては、試合も何もあったもんじゃない。

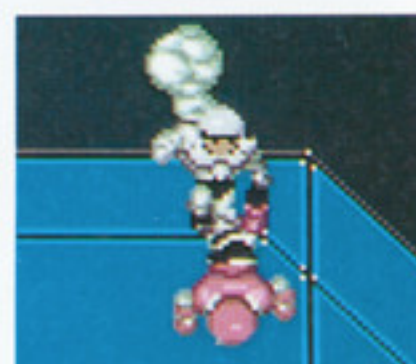
この「レッスルボール」の基本ルールは、足でボールを蹴って、キックパスやシュートなどでゴールまで運ぶというものだが、ボールを手に持って走ったり(プリング)、投げたり(ハンドパス)してもかまわない。もちろん相手チームをぶちのめすための手段、“タックル”などを行なってもかまわないぞ。

得点方法は2種類あり、サッカーやアメフトの得点方法と似ている(左下の写真参照)。

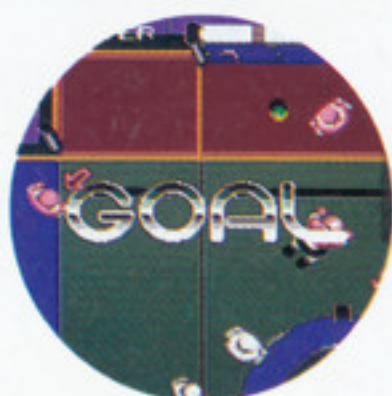
1チームは11人で構成され、ゴールキーパー、ウイングなどといったポジションがある。1試合は4つのクォーターを戦い、同点の場合はさらに2クォーター戦う。それでも勝負がつかないときは、特別のリング上で各チーム5人の選手が、お互い相手の選手全員をノックダウンさせるまで競い合うという、バトルロイヤル方式が採られる。

いろんなスポーツ要素が混じって登場したスポーツゲーム「レッスルボール」。それではじっくりとその魅力を紹介していこう。

ルールなきルールはタックルにあり！

レッスルボールが従来のフットボールと大きく異なる点は、相手からボールを奪うための“タックル”にある。相手がフィールド内にいる敵ならば、どんな乱暴なタックルをしてもいいのだ。

得点方法は2通り

ゴール

相手のエリアの奥深くにあるゴールボードにボールを当てる。得点は1点。

タッチダウン

ゴールボード手前の相手のトライエリアにボールを持って走り込む。得点は3点。

レッスルボール誕生の歴史

1999年　全世界で親しまれていたサッカー、ラグビー、アメリカンフットボールなどのスポーツは、より過激でパワフルなスポーツへと進化していった。

2005年　ルール改正とともに、各競技の若手選手から、それらを1つにまとめた新たなスポーツを誕生させようという運動が巻き起こった。また、この運動に、柔道や空手などの格闘技の選手も賛同したのである。この時点では、アメリカンフットボールのルールに、サッカーのボールを足でドリブルし、蹴ってゴールするという攻撃方法をミックスしたものであった。

2007年　各種の格闘技を取り入れる。柔道、空手、レスリング、ボクシングのみならず、テコンドー、カポエラなどもその対象となった。

2009年　当然のように「異種格闘技」が発生。それぞれに異なる格闘技のため、ルールを制定するのがとても困難なことから、得点とサイドラインに関することや、試合を進めるうえで必要な事柄を除いて、フィールド内であるならば何をやってもかまわないという、非常に危険な「ルール無用のルール」が適用された。

2010年　その過激なプレーに人々は興奮し、観客動員数はうなぎ登りに増え、入場券は破格の値段で売られていた。ようやくここにきて、ワールド・フットボール振興会から、プロスポーツ化の提案がなされ、8チームによるリーグが形成され、このスポーツは「レッスルボール」と名づけられた。

このフィールド内で大乱闘が繰り広げられる

フィールド全景

フィールド内の名称

ゴールボード
相手チームのここにボールをぶつけると得点1。

ゴールエリア
ゴールキーパーが移動できる範囲。

ペナルティエリア
ゴールキックやペナルティキックはこのサークルから行なう。

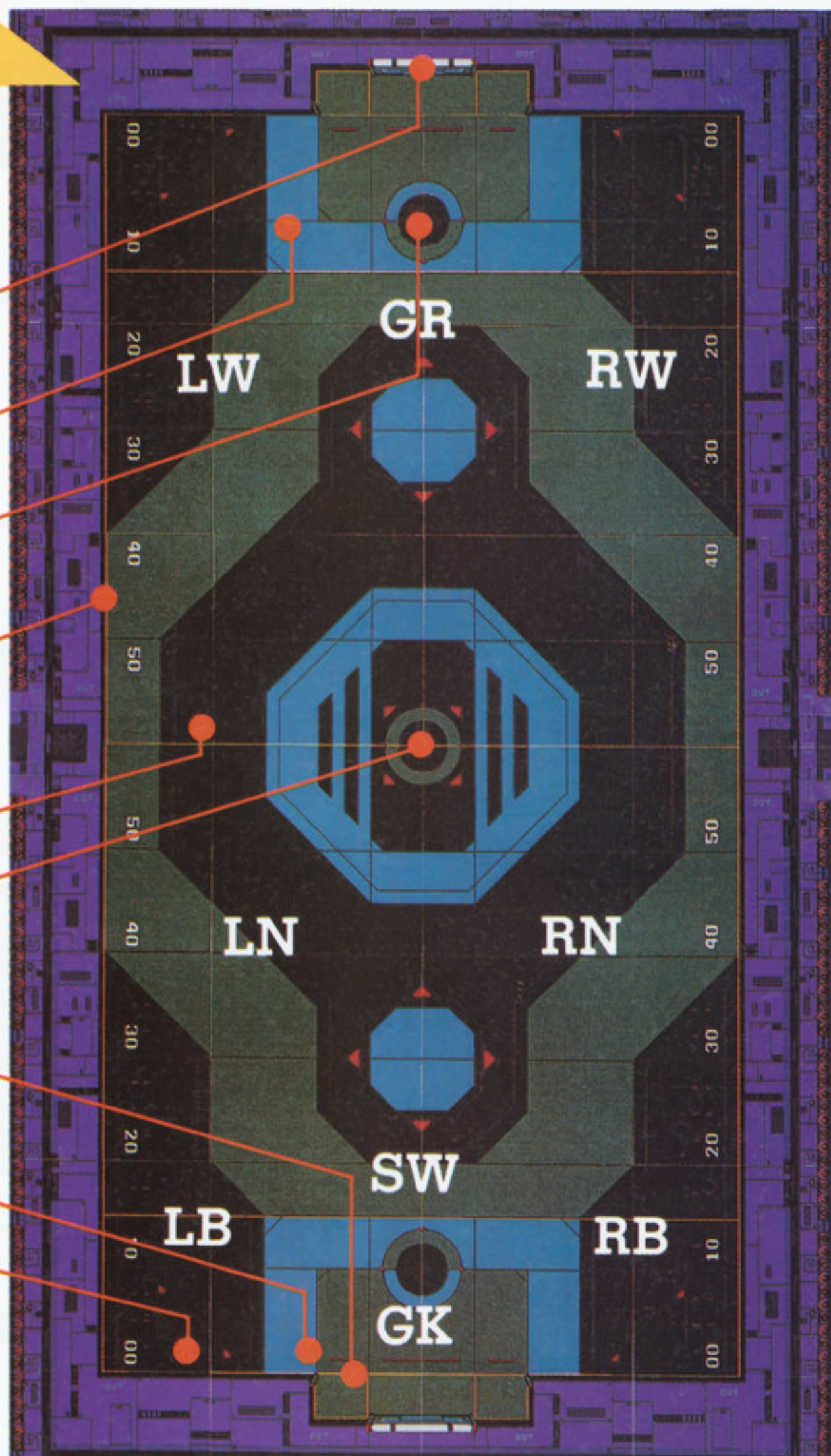
サイドタッチライン
このラインからボールを外に出してしまうと、相手チームの選手がボールを持った状態で試合再開。

センターライン

センターサークル
このサークル内でボールを奪い合って試合を開始する。

タッチダウンゾーン
相手チームのここにボールを持って走り込むと得点3。難しい。

エンドポール

エンドライン
守備側がこのラインからボールを出してしまうと相手チームのペナルティキックとなる。

ポジション

GK（ゴールキーパー）
ゴールを守る最後の砦。守備能力もたいていチーム1である。しかし行動範囲が限られている。

SW（スウィーパー）
キーパーの前でゴールを死守する。要スタミナ。

RB（ライトブローカー）
LB（レフトブローカー）
ライン際から攻め込む敵ウイングを防ぐ役目。

RH（ライトハーフ）
LH（レフトハーフ）
攻撃と守備をつないで活躍。いざとなったら一気に攻め込む。

RN（ライトニンジャ）
LN（レフトニンジャ）
ジェネラルとともに攻撃を受けもつ。パワーやキック力が必要。

RW（ライトウイング）
LW（レフトウイング）
サイドタッチラインいっぱいに広がり、ゴール前の味方にボールを送るアシスト役。やはり強いスピード、キック力がほしい。

GR（ジェネラル）
チームの要ともいえるポジション。ポイントゲッターでもある。

レッスルボール

ゲームモードも多彩

リーグモード
「レッスルボール」には8つのチームが用意されている。プレーヤーはその中から1チームを選び、他の7チームと勝ち抜き戦を行なっていく。経過はパスワードで保存可能。

トレーニングモード
好みのチームで対コンピュータ戦ができる。まずはこれで操作に慣れよう。

VSモード
プレーヤー同士で対戦する、もっともエキサイトするであろうモード。本当のケンカにならないように……。

バトルロイヤルモード
延長戦になっても勝負がつかないときに行なうバトルロイヤルだけをプレーできる。対コンピュータ戦と対プレーヤー戦がある。

リーグモードのパスワード入力画面。間違えるとけっこう悲しい。

簡単に決着がつくバトルロイヤルモード。ジャンケンのかわりにもいいかも。

リーグを形成する全8チームを紹介

「誕生の歴史」にもあったように、レッスルボールはあらゆる格闘技の選手が参加している。それぞれのチームの特徴がハッキリしているので、気に入ったチームを見つけよう。

ナムコスターズ

namco

弱いのが特徴。唯一の救いはパスの正確さ……と言いたいが、あまり関係ない。玄人好みのチームだ。

ニッポン ジュウドウ ウォリアーズ

NIPPON

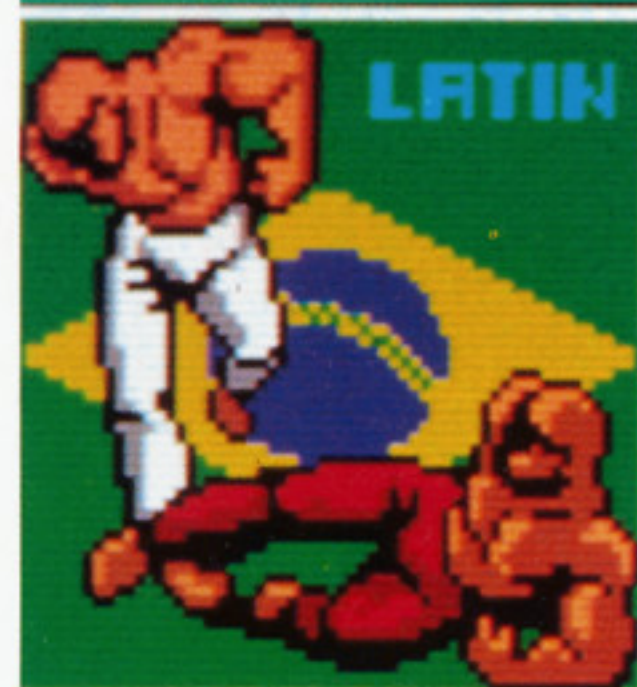
柔道の有段者が結成した日本代表チームの1つ。ただ寝技・締め技関係が使えないので、イマイチ実力を発揮できない。

コリア テコンドー バトラーズ

KOREA

テコンドーの使い手が集まった韓国代表チーム。各能力ともバランス良く、無難にまとまっている。イブシ銀の魅力。

ブラジル カポエラ キッカーズ

LATIN

ブラジルの伝統的な格闘技、カポエラの名手たちによって作られた南米代表チーム。強さの秘密はスピードにあるのだ。

グレコローマン パワー レスラーズ

GRECO ROMAN

グレコローマンスタイルのレスリングを得意とする選手たちが手を組んだヨーロッパ代表チーム。防御に優れている。

ソビエト サンボ ストラグラーズ

CCCP

独特の当て身や足技を用いるサンボの達人によるソ連代表チーム。ミッドフィルダー陣の攻撃力の高さはバツグン！

USA ヘビー ボクサーズ

USA

アメリカ中から集まったヘビー級のボクサー軍団。総合的に能力が優れ、特にスピード、スタミナは天下一品だよん。

ジャパン カラテ スラッシャーズ

空手

日本代表のもうひとつ。とにかく強い。ファミスタでいうメジャーリーガーズ、といったところだろうか。

選手には2タイプあるのだ

試合画面をよーく見るとわかると思うが、選手のタイプには重量級と軽量級の2種類がある。

彼らは、多少の能力の違いはあるものの、一番の大きな違いはなんといってもタックルの技にあるのだ。

ボールを持っていない状態でシュートのボタンを押すと、最寄りの相手選手にタックルするわけだが、ボタンを押している時間の長さによって、威力が1～4段階に変わるぞ。

また、2段階目と4段階目のタックル技が、選手のタイプによっても異なる。

ちなみにタックルの技は全部で15種類。それぞれの体格を有効に利用した技の数々を、思う存分堪能してほしい！

●重量級

なんかおデブさんな感じ。この体が空中に舞うんだから、並々ならぬ運動神経に違いない。しかし、ボディー・アタックを受けたら痛そうだ。

タックル

なんとも痛そうなヒップ・プレス

●軽量級

いささか頼りなく見えるが、スピードがあり、軽やかな空中殺法を披露してくれる。ビジュアルの選手たちは、こっちのタイプなのかな？

タックル

バチッと決まったローリング・ソバット

レッスルボールのオイシイ場面をアナタに……

いままでにない画期的で過激なスポーツゲーム、「レッスルボール」。そのスピード感やダイナミックさは、いくら文章でつづっても、誌面で伝えきることはムズカしい。いやはや、残念無念だ。

それではせめて、ゲーム中の見どころのシーンをスペースの許す限り紹介しよう。チョッピリでもいいから、ゲームの雰囲気がわかってもらえたら嬉しいぞ。

なお、「レッスルボール」の攻略ポイントなどは、次号でバッチリ紹介するつもりだ。ぜひとも楽しみにしていてくれ！

リーグ戦モードにチャレンジ

最初の対戦はナムコスターズ。しょせんカラテ・スラッシャーズの敵ではない。ま、軽くもんでやるか。

スクランブル！（試合開始）

邪魔するヤツはこうだ

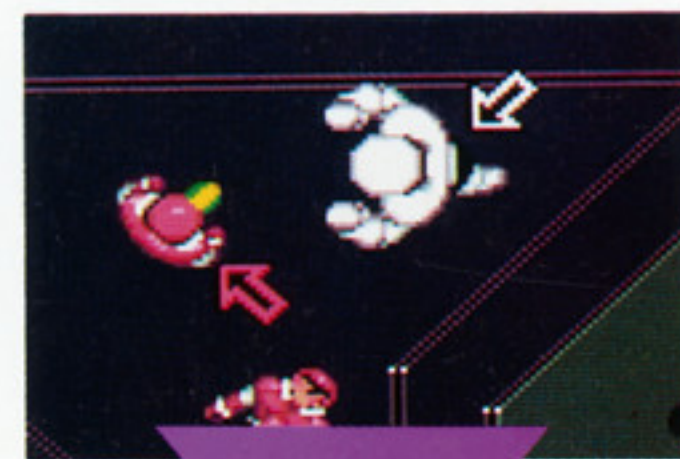
●スピンキック
3段階目の強さのタックル技のひとつ。こんなの実際にやられたら……。ヒエェ。

ブリングしてひた走れ

ブリングすると、ドリブルするよりも速く移動できる。融通は効かなくなるけど。

クロスチョーップ

⬆シュートもタックル同様、ボタンを押す長さで威力が変わる。これは選手をもふっ飛ばす超強力シュート。

キワメツケは

ラウンディング・ニー・ドライブ!!

最強のタックル技。操作にやや難しいが、決まれば気分は爽快！

ワタシがレッスルガールでーす

⬆試合に勝つと、にーちゃんがゴーカイなアニメーションでVサインをする。うーん、たくましい男の人ってス・テ・キ。

⬅試合に敗れたときのビジュアル。でもこっちも哀愁が漂っていて、なかなかカッコイイのだ。

レッスルボール

VERYTEX

アスミック/3月8日発売/6,800円/SHT

正月ボケを吹き飛ばす、バリバリのパワーアップシューティングが登場したぞ！　新作スクランブルでは何度か紹介している「VERYTEX」　メガドライブでは少数派の縦スクロールシューティングをゆっくりお楽しみあれ！

ゆとりのひろびろ縦スクロールシューティング！

いままでの縦スクロールシューティングというと、どうしても画面の一部に残機数の表示などがあるスペースがあって、いま一つ狭苦しさを感じたモノだけど、こいつは画面全体を使った迫力あるゲームになっている。

グラフィックもそうとう細かく描かれているし、スピード感もあって、できの良さはいままでの縦スクロールゲームのなかではトップクラスといえるだろう。

で、肝心のゲーム内容だが、敵の数、味方の武器ともに多種多彩。かなりはまってしまいそうな雰囲気なんだよね。難易度もマニアックでない程度に難しいのだ。

敵のザコキャラは、機体の大きさや耐久力はたいしたことないが、数が多いうえ動きがすばやい。

STORY

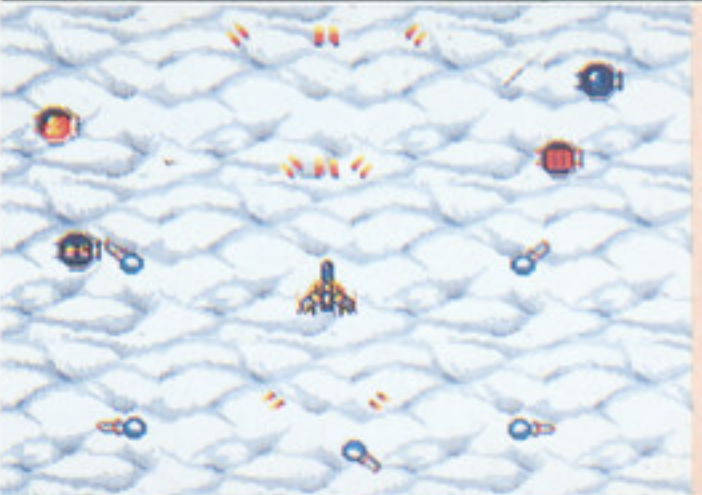
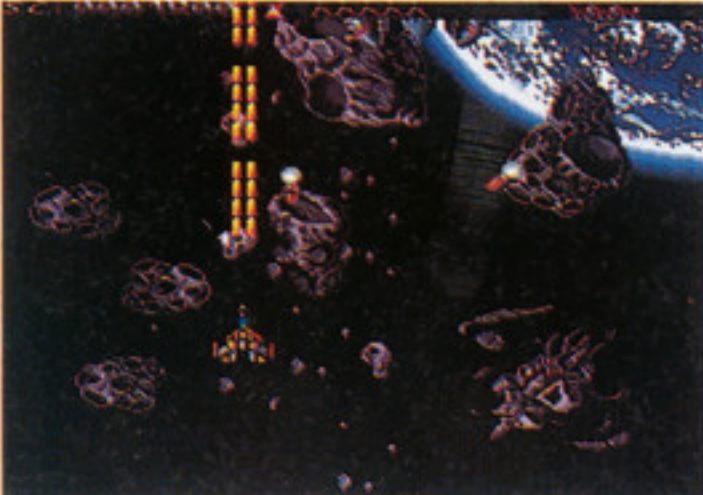
地球人類が、宇宙開発を始めてから数世紀。その間いくつかの地球型惑星も発見され、ふくれあがった人口の受け入れ先として、植民地化が進められていた。そんな植民惑星の一つシラクサに突如反乱が起こったという緊急通信を受けた地球政府は耳を疑った。というのも、植民惑星のなかでは比較的繁栄しており、環境も優れているシラクサに、反乱が起こりうる要因は全くなかったからである。急いで政府が派遣した戦艦アフロディーテはシラクサが反乱軍に占領されていることを告げた後消息不明となった。そこで地球政府は、最新鋭の探査戦闘機隊“ヴェリテックス”隊を投入、本格的な真相の解明にのりだしたのだった。

惑星シラクサに起こった反乱の真相をあばけ！

How to Play

ボタン操作から説明しよう。Aボタンはショット、Bボタンがボム、そしてCボタンがバックファイヤーである。

このCボタンのバックファイヤーというのはスピード調整で、3段階に分けられている自機のスピードを決定するようになっている。

ショットは3種類。それぞれパワーアップが3段階まである。パワーアップの特徴はパワーアップショットの段階が継続できるということ。つまり、2段階目のノーマルショットを使っているときにストレートレーザーを取れば、すぐに2段階目のストレートレーザーが撃てるのだ。もちろんホーミングミサイルやナパーム弾との併用も可能だぞ。

バックファイヤーによる速度の調整は、すばやく行なうこと。

ステージ構成!!

ステージは全部で7つ。スタートはシラクサへの出撃だ。宇宙空間に出た直後から、謎の宇宙物体の攻撃を受ける。続いてシラクサ宙域での戦闘。攻撃は一気に激しさを増してくるぞ。第3ステージになって、ようやくシラクサ上空での戦闘となる。廃墟と化したシラクサ市街の上空での空中戦だ。第4ステージでは、再び宇宙空間。アフロディーテを探しての隕石群の中での戦闘だ。

そして、敵の正体と居場所を探し出したヴェリテックス隊はいよいよ敵本拠地へ……！

宇宙空間では、比較的スピードのある敵が多い。機体も小さいので命中しづらいぞ。

敵の装甲が厚くなり、こちらとしてもパワーアップしていないとかなりきついのだ。

シラクサ宙域での戦闘は、後ろから体当りしてくる敵に注意。早くシールドを装備せよ。

ごろごろしている隕石にあたってもやられない。安心して敵を撃滅しよう。

Power up

1、2ステージでは広範囲に広がるブーメランやノーマルが、3ステージ以降はストレートレーザーがおすすめ！

	第一段階	第二段階	第三段階
ノーマルショット	初期状態。スタート時や、やられた直後はこれだけで戦わなければならない。	前3方向にノーマルショットが撃てる。グラフィックは地味だがかなり使えるぞ。	ショット系の武器で、後方を狙えるのはこれだけだ。2面では強い味方になるぞ。
ストレートレーザー	貫通力、敵に与えるダメージは最強。しかし、前1方向にしか撃てないのが弱点。	中ボスクラスなら一撃で破壊!? この武器を使う場合はシールドとミサイルは必需品だね。	うまくいけば、一発も撃たれないままボスキャラを破壊することが可能。気持ちいいんです。
ブーメランレーザー	前2方向をかなりの広範囲で飛んでいく。威力は多少弱いが、数で勝負だ。	有効範囲が2倍になる。ザコキャラはほとんど一掃できるだろう。体の大きなボスにも有効！	こうなると、画面前方にいるほとんどの敵を攻撃できる。死角となる背後攻撃には要注意だ。
ホーミングミサイル	ホーミングミサイルは、ショット系の武器と同時に発射できる。特に背後の敵に有効だ。	ノーマルショットの場合に比べ、他のショット系武器との併用では発射速度が遅くなるぞ。	こうなると、完全な針ねずみ攻撃だ。これとシールドは常に装備しておきたい。

アイテム紹介!!

これらのパワーアップアイテムは、右にあるアイテムキャリアーを破壊すると出てくる。このキャリアーは、小さくて動きが速く、破壊する前から、うかつに取りにいくと激突してしまうので注意しよう。

さて、ショット系以外のアイテムを紹介していこう。先ほどから何回も出ているシールドは、通常弾なら完全に防ぐことが可能。大型の貫通弾や敵のザコキャラの体当りにも、一回なら大丈夫だ。ただし、1面クリアすると消えてしまうので、ステージの最初は無防備な状態になっているぞ。

またボムは、1つ取るごとに3個ストックできる。ナパーム弾は、破壊力のある弾をショットと同時に前方に発射できる。

ノーマルショット　ストレートレーザー　ブーメランレーザー

ホーミングミサイル　ボム　ナパーム　シールド

VERYTEX

ステージ 1

宇宙空間での戦闘

スタートから、いきなり猛攻撃を受けてしまうのだ。

最初に現われるザコキャラは、規則的な動きを見せるかぼちゃ型の戦闘機と、その影から飛び出してくるモスキーの2種。数が多いうえ、こちらはアイテムを取っていないのでかなり危険だ。

さらに、中ボスかと思うほど大きなヘビ型の敵に回りを囲まれてしまったり、左右の両端から現われて、両方潰すのは困難なビートリヒに襲われたりと、大苦戦を強いられる。

宇宙空間からステーション内に突入する直前に出てくる、ミサイルとシールドを手に入れたらひと安心だ。

意外にもステーション内の攻撃は厳しくなく、ミサイルとシールドさえあれば、なんとか脱出できるはず。せいぜい中ボスのワッキンガムの固さに苦労する程度だろう。

1面のボスは巨大な触手が印象的な「バラベルサイユ」動きさえ見切れば大丈夫だ。

両端から、自機を挟むように攻撃してくるかぼちゃ型戦闘機に注意。

ステーション内部の壁には当り判定はない。画面いっぱいに移動できるぞ。

ワンポイント

はっきりいって、このステージの最難関はスタート直後の宇宙空間だ。

まったくパワーアップをしていない自機にとって、唯一の大技は「ボム」ただ一つ……とくれば、ここで使わない手はないだろう。

スタート直後から、いきなりボムを使うことに抵抗のある人もいるだろうが、パワーアップしてシールドをつけてしまえば、ある程度安全になるし、同じ場所でボムの補充（アイテム入手）も可能なので、思いっきり派手に使ってやろう！

巨大なヘビ型の敵に囲まれた、絶体絶命のピンチ。

ボムを使えば敵弾も消すことができるぞ。

ステージ 2

シラクサへ急げ！

第2ステージはシラクサ宙域での戦闘。浮遊大陸のような地形をうまく利用した奇襲攻撃をかけてくるぞ。

スタート直後に登場するのは、武装したトレーラー。通常弾を大量にばらまいてくるので、早めに退治してしまおう。このステージの強敵は、背後から体当り攻撃を仕掛けてくる戦闘機。どこから飛び出してくるか分からないし、その数もかなり多い。

背後を撃てる武器が、ノーマルショットの第3段階目だけなので、それ以外の武装では、ホーミングミサイルだけが頼りになってしまうはずだ。またシールドも、1機の衝撃には耐えられるが2機、3機に体当りされると、とてもじゃないが耐えられたものではない。自機をなるべく画面中央において、前後からの攻撃に備えよう。

最後に明るいニュースを一つ。このステージには、多くのパワーアップアイテムがでてくるので、計画的に武装しよう。

浮遊大陸の切れ間から浮上してくる敵砲台。高度が会わないと弾が命中しないのだ。

後ろから体当りをしてくる敵戦闘機に気をとられ過ぎると、前からの攻撃でやられる。

ワンポイント

正直いって、このステージをシールドなしで突破することは不可能……とまではいわなくても、かなり難しい。そのためか、シールドアイテムも全部で3つほど登場してくる。このシールドだが、取ると機体が青い光に包み込まれ、通常弾ならば完璧にブロックしてくれる。このシールドが、最大の効果を発揮してくれるのが後ろから攻撃を受けた場合。

最初の1機だけなら、接触しても破壊されないで済むので、敵の出現するタイミングをつかむまでは、警報装置として使えるのだ。

シールド装着中に新しいシールドを取ることも可能だ。

一見手薄そうだが、後ろの部分も守られているぞ。

ビ〜プル BeePle ランド Land

東亜プランのゲームにしては、けっこう低い難易度で、すごく面白いと思う。特に、最初から3方向に飛ぶショットが設定されていたのが親切だと思った。この武器でも十分にパワーがあるし、なにより途中でやられたときにリセットを押さなくてもいいからだ。ちなみに僕の好きな武器は、

1．スーパーファイヤー
2．ワイドショット
3．シャークビーム

です。特にスーパーファイヤーの、火の鳥が飛んでいるようなビジュアルは感激ものです。

（兵庫県・TAM²・13歳）

8割くらいの出来かなぁ。買って2日でコンプリートしたけど、けっこう燃えた。ちなみに、1〜6面まではボムを使わずに行けた（6面のボスで1発使うかな）。また、スリルと緊張感が味わえるのがいい。ひとたびやられるとスピード、パワーが全部パーになってしまうからこそ気合が入る。

このゲームは全10ステージだが、7面あたりの中盤から地上にうじゃうじゃ、空にわんさと敵が出てくる東亜プランらしさが、何ともいえない。特に10面になるとスゴイの一言、または卑怯の一言につきる。最後のステージだけに、敵も気合いが入っているので、ボーナスを取りにいく暇がないほどだ。

敵の名前も面白いし、バランスが取れているので、シューティングファンには絶対にオススメできる1本だと思う。

（宮城県・相原大三郎・17歳）

期待通りの出来で満足した。特にステージをクリアして着陸したときの人や魚（？）や鳥の動きがとてもかわいくてよかった。

このゲームは絶対買いです。臨場感あふれるサウンドや美しいグラフィックはもちろん、敵にやられ爆発寸前のとき、ボムを落として敵と共に散るという、あの爽快感が最高！（きっと同じような人がいると思うが……）

（京都府・鮫大・15歳）

今月の論 鮫！鮫！鮫！

東亜プラン／6,500円／SHT
11月2日発売

このコーナーは、毎月テーマを決めて、それについてみんなでイロイロと話し合おう、といったコーナーです。ジャンルはゲームのことやメーカーさんのことなど、なんでもOKです。

また、これをテーマにしてほしい！　という要望がありましたら、ドシドシ送ってください。

4月号のテーマは…「エレメンタルマスター」

このゲームはオススメだ。特に発展途上のゲーマーたちにはぜひともプレイしてもらいたい。武器の使いごこち、まとまったグラフィック、難易度の度合など極めて完成度の高い作品と思う。ぜひともプレイしてみてください。

（静岡県・東亜プラン・17歳）

プレイしてみて、ビデオゲーム版よりも難易度が少し低めの感じがしました。「TATSUJIN」はスピードが速すぎるけど、「大旋風」は遅くて緊張感がないという人には、ピッタリだと思います。

特にスーパーファイヤーの強力なこと。ただし、敵の弾が見づらくなるのでパワーアップは2段階で止めたほうがいいでしょう。

また、2周目からは敵の弾がとても速くなり、気を抜くとすぐにやられてしまうぐらい難しくなるので、やりごたえもあると思う。

サウンド面でも「TATSUJIN」や、「大旋風」よりも上だし、移植度には大満足しています。これからもいい作品を作ってください。

（栃木県・大橋一夫・23歳）

ゲーム言いたい放題

●BEメガドッグレースでは、いまいちだった「アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険」でしたが、私はジャムおじさんの意見をぜひとも支持したいと思います！　まるで、大魔界村の世界でスーパーマリオをやってるみたいで、とっても素敵でした(これはホメ言葉ですよ)。まぁ、あえて難をいうなら、十字ボタンがナナメに入りやすいので、しゃがむつもりが走ってしまうことです。あと、ちょっと難易度が高めなのが気になりました。オバサンプレイヤーの私には、とてもクリアできません……。

私は現在妊娠８カ月の主婦ですが、ついついゲームに熱中してしまい、オナカの子供がグビグビと動いています。もしクリアできたら産気づいちゃったりして……。ちなみに２歳８カ月の子供は、〝きのこ〟を見て、「しめじぃーしめじぃー」と喜んでいます。

(大阪府・森 由美・28歳)

――元気のいいお子さんが生まれそうですね。体を十分いたわって、丈夫な赤ちゃんを生んでください。

●ウルフチームの新作ゲーム「グラナダ」に関して、ちょっと言わせていただきます。

「グラナダ」の内容に関しては、４つ星以上（５つ星満点）だと思います。グラフィックもまあまあだし、サウンドはかなりクリアだし（サンプリングはよくないが……)。操作性もいいので、２、３回プレイすればすぐ慣れます。

しかし、ここでちょっと言わせてもらいますと、最後のボスはもっと強くするべきだと思います。どうもこのボスで肩すかしを食らってしまい、エンディングがいまいちサエないような感じがします。

また、このゲームは全体的な難易度が低いため、マニアモードでプレイしても手ごたえがあまりありません。僕は特別マニアというわけでもありませんが、これだけ手ごたえがないというのは、簡単以外のなにものでもないでしょう。

それから、エンディングもしっかりしたものがほしかった。メモリの関係だと思いますが、ワンショットアニメではねぇ……。「ヘルツォーク・ツヴァイ」や「サンダーフォースIII」のように、感動的なエンディングにしてほしかった。

これらのことを参考にして、ぜひ素晴らしいソフトを作ってください。期待してますよ。

(宮城県・手塚成一・21歳)

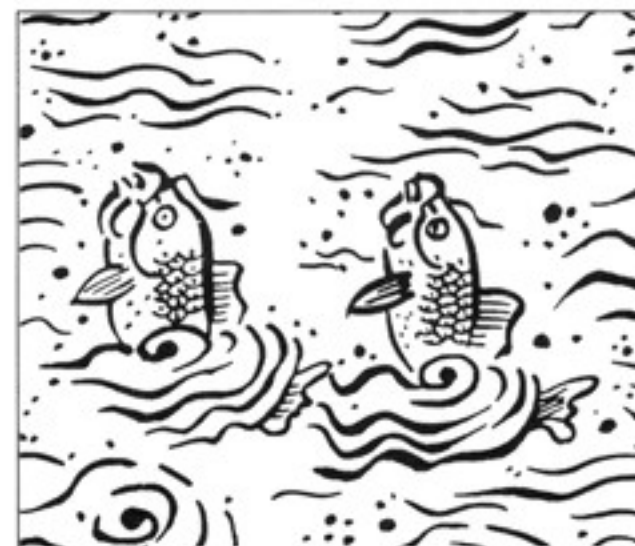
――ゲームの完成度のわりには、確かにエンディングはちょっとジミだったね。だけど、「グラナダ」はそれほど簡単なゲームじゃないと思うけどなぁ。最後のステージなんか、かなりムズカシかったよ。

●「ダイナマイトデューク」は、はっきりいって素晴らしい！　特にイヤなことがあったり、ストレスがたまっているときにプレイするともう最高！　ボスとのバトルでアッパーカットが決ますと、スカッと爽快気分になれる。

ちょっと動きが鈍いのが難だけど、グラフィック、内容、サウンド、どれをとってもいいデキなので、このゲームは買いだと思う。

(東京都・デューク・16歳)

――確かに、グラフィックも内容もなかなかいいゲームだけど、音はどうかなぁ。ちょっと淡白な感じがするけど。でも、全体的にはよくまとまったゲームだね。

●「バーニングフォース」。初めは買う気はなかったのですが、ＢＥメガに載っていたイラストや、テレビのＣＭなどを見て、ついほしくなって買ってしまいました。

とにかくスゴイ。「スペースハリアーII」よりもスゴイ。スピード、グラフィック、BGM、どれを取っても満足のいくもので、よくぞここまで拡大、縮小機能をカバーしたものだと感心しました。

しかし、難易度がちょっと高すぎると思います。私はEASYモード、５機設定でプレイしましたけど、コンティニューしたにも関わらず、４面に進めるか進めないか、といったところです。自機がダメージ制のうえ、無敵アイテムまであるというのに、このありさま。「フェリオス」のときもそうだったけど、とにかく難しい。いいゲームだと思うのに、その点が残念でした。

(千葉県・神風速人・18歳)

――うんうん。ちょっとこのゲームは難しいよね。どこを撃ってるのか、だんだんわからなくなってくるし。だけど、あのスピード感のある動きはサイコーだよね。

イ・ラ・ス・ト

↑大阪府・MINO

↑北海道・T・K-1

↑埼玉県・遊軌しみ

↑鳥取県・あむす＝めろん

神奈川県・COM→

←大阪府・・HIRO

ギョーカイに言いたい！

●ナムコに言いたい！
　12月号の〝ＴＶゲーム市場最前線〟での、ジャムおじさんの意見に私も賛成です。なぜ、ナムコはメガドラユーザーの声を聞き届けてくれないのでしょうか。ビデオゲーム版で人気のあった、「オーダイン」や「ドラゴンスピリット」、「ワンダーモモ」に「ワルキューレの伝説」など、すべてＰＣエンジンに移植され、メガドライブに移植するのは、あえと言わせてもらうならば、〝ハズした〟ゲームばかりだ。一体どういうつもりなんでしょうか。
「ほかの機種で出したからメガドライブでは……」と言うならば、80年代前半、ナムコの黄金期に登場したゲームで移植されてないもの、例えば「ギャプラス」や「グロブダー」、「バラデューク」に「トイポップ」などを移植してほしい。「デンジャラスシード」よりは、よっぽど知名度は高いと思うけど。それが不可能なら、せめて〝移植希望ゲームTOP20〟に出てくるゲームを移植してほしいです。お願いします。
（群馬県・大塚訓弘・20歳）
――12月号の「ＴＶゲーム市場最前線」の、ジャムおじさんのナムコに対する意見には、かなりの反響があった。ちなみに、今度のナムコの新作は、完全オリジナル作品の、近未来派スポーツゲーム「レッスルボール」だ。かなり面白いゲームだと思うから、今までちょっと不満に思っていたナムコファンの人たちにもきっと満足してもらえると思うよ。

●セガに言いたい！
　ゲームギアにゲームを出しているマイクロキャビンとリバーヒルソフトの２社に、メガドライブでRPGを出してもらうよう頼んでもらえないでしょうか。両社とも、パソコンでは素晴らしいRPGを出しているので、ぜひその実力をメガドライブの方にも出してほしいのです。できればCD-ROMなどで「サーク」や「BURAI」などを移植してもらえば嬉しいかぎりです。
　あとセガも、RPGやSPTなどいろんなジャンルを開拓してください。
（広島県・安永篤史・17歳）
――セガの今後のRPG予定は、噂の「シャイニング＆ザ・ダグネス」を始め、「牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？」や、「忍者武雷伝説」があるね。また、セガだけに限らず、今年春に発売が決まっているRPGは、講談社総研の「Blue Almanac」などがあるぞ。今年の春は、待望のRPGがたくさん登場するので、今から非常に楽しみだね。

●日本テレネットに言いたい！
　メガドライブで「ヴァリスIII」を出すそうですね。そこでお願いがあります。ＰＣエンジン版のように、キャラクターのビジュアルがメインというゲームだけには、絶対しないでください。ＰＣエンジン版はビジュアルだけに力が入っていて、肝心のゲームの内容のほうがあまりよくありません。ただキャラクターの数が増えただけの、難易度が高いごく普通のアクションゲームでした。
　メガドラ版では、この点をぜひ改正してもらって、アクション重視の「ヴァリスIII」を作ってください。お願いします。
（長野県・ユピエル・19歳）
――「ヴァリスIII」は、３月号の〝HOT MENU〟で大々的に紹介するつもりなので期待してね。

ビンビントーク

●僕は、「宇宙戦艦ヤマト」のゲームが置いてあるところを知っているぞ。その置いてある場所とは、東京都日野市にある〝多摩テック〟だ!!
　波動砲をぶっ放したかったら、今すぐ多摩テックによっといで。
（東京都・森岡正信・16歳）

●12月号の山口県・小川　整さんの探している「宇宙戦艦ヤマト」ゲームが置いてあるところを知っています。場所は熊本県にある〝ひのくにランド〟です。
（熊本県・Calmk.Y・15歳）
――「宇宙戦艦ヤマト」のゲームのある場所を知ってるよ～んというハガキが２通届いたので、さっそく紹介してみたゾ。興味ある人はぜひ行ってみてね。

●12月号の付録『BEEP！メガドライブJr.』はとってもよかったです。今後ともこのような付録をつけてくださいね。
（埼玉県・ほっけ・17歳）
――12月号の付録はとっても評判がいいので、編集部としても非常に嬉しいかぎりであります。今月号では、今までに発売されたゲームギアのソフトを全部紹介しているので、こちらもぜひ参考にしてね。

●いつも、誤字、脱字を楽しく拝見させてもらっています。これからも他機種をズタボロに批判し、サードパーティやセガに鋭い質問をあびせてください。
（兵庫県・Y.N）
――わはは。誤字、脱字などは、もはや『BEEP！』以来の特色なのかしら。まぁ、それもひとつの味ということで……っていうのはダメ？　なるべくなくすようにしますから、そう毎回イジメないでくださいよ～。

●質問なんですけど、新作ソフトスケジュールで、ウルフチームの「ディノランド」のジャンルに、〝PIN〟という見なれない文字が入っているけど、これは何の略でしょうか？
（宮城県・Y.K）
――これはですね、ピンボールゲームの略なんですよ。ちなみに「ディノランド」は、今月号の新作スクランブルで紹介しているよ。

●この前僕がロッテリアで注文しているときに、隣にいたオヤジが
「マックシェイクをくれ」
と言っていた。店員の女の子が置いてないと説明したら、
「なに、マックシェイクも置いてないのか。非常識な店だ！」
と、さんざん怒鳴り散らしたあげく、さっさと店を出て行きました。
　あのオヤジは、一体何者だったんでしょうか？
（福岡県・ミャーゴ２世）
――ん～。なんなんだろうね。まぁ、こういうオヤジはどこにでもいるもんなのかねぇ（いないか）。

1月号のゴメンナサイ

●特集〝'90年メガドライブいく年くる年〟のP.92で、講談社総研とナムコのコメントが一部抜けておりました。正しくは下の通りです。ご協力頂いた両メーカーに、ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

■講談社総研
②スーファミの発売や流通在庫の滞留など活力源と不安要素の入り混じった年だった。

■ナムコ
①自社：メガドラに参入した初めての年ということや、このハードの性能を活かす意味を考えると妥当だったと思います。でももう少し、ひねくれてもよかったかなぁ。

●P.51で、データイーストのソフト名が間違っていました。正しくは「ミッドナイトレジスタンス」です。

●P.114の「デンジャラスシード」の著作権表示が間違っていました。正しくは©1989です。

〈ソフト発売日の変更〉
「GAIARES」――12/22→12/26
「ゲイングランド」――1/12→1/3

ユニパック ゲームキャラクター イラスト & アイデア コンテスト入賞発表!!

去年の10月号で募集した、ユニパックの新作「フィルディアス」のキャラクターアイデア。賞品がセコかったわりに、来るわ来るわで500通！　予想以上の反響に、ユニパックと編集部もビックリだ。そのなかから選ばれた精鋭たち、おめでと。賞品は、1月末日までに発送する予定なのでお楽しみに。

1等 SONYディスクマン

茨城県・松本雄一郎

2等 XDR+お好みソフト

京都府・上杉和彦
東京都・太田道明
滋賀県・黒沢望
神奈川県・上野洋次
群馬県・前嶋修

3等 RPG幻想事典

香川県・田島慎一、埼玉県・宮田大輔、愛知県・加藤茂和、北海道・山瀬昌明、群馬県・清原元信、長野県・大城孝吉、神奈川県・元田博志、大阪府・茂木秀明、東京都・沢田幸司、栃木県・鈴木貴之

4等 MDミニチュア

岩手県・丸尾祐一、東京都・古川善純、千葉県・石川昌彦、埼玉県・佐々原秀則、島根県・高橋照吉、和歌山県・吉野幹男、大阪府・鈴木智行、岡山県・安達隆之、神奈川県・山岸真紀、埼玉県・志賀孝次、鹿児島県・丸山巧、東京都・大森隆洋、愛知県・松木和也、広島県・工藤良太、新潟県・清水章二、富山県・北林光晴、青森県・鈴木進一、千葉県・長門章彦

5等 BEEPマガジンファイル

栃木県・若林久、長野県・河田康弘、秋田県・橋本正直、徳島県・加藤賢一郎、新潟県・小林健太郎、東京都・大西和成、山梨県・岩村一智、千葉県・水元博史、大阪府・入野幸司、熊本県・坪井直樹、北海道・滝谷貫一郎、東京都・馬場学、大阪府・渡辺哲也、福井県・竹田光春、斉藤秀樹、千葉県・田畑清人、岐阜県・田中真紀男、福島県・畑中竜一、北海道・川上裕治、三重県・河田康丈、鹿児島県・田中寿一、石川県・浦部猛、東京都・太田明人、静岡県・宮田直也、愛知県・石田勇、高知県・安田真吾

12月号プレゼント当選者（敬省略）

①ダイナマイトデューク（5名）
福井県・藩守謙介　大阪府・片山勇介　山口県・小野政二　福岡県・北原　修　東京都・東山　充

②グラナダ（5名）
埼玉県・満保和久　長野県・木内　忍　滋賀県・神野晴彦　兵庫県・南　陽介　東京都・佐野　進

③メガパネル（5名）
東京都・斎藤祐介　岡山県・古川美樹　佐賀県・宮本直之　京都府・竹田　実　島根県・清水伸一

④シャドーダンサー（5名）
埼玉県・竹本幸正　東京都・宮島　徹　宮城県・横田淳一　愛知県・伊藤政治　鹿児島県・佐藤祐二

⑤JUNCTION（5名）
兵庫県・錦織宏幸　京都府・木村昌典　東京都・三崎　信　長野県・茂木幸治　千葉県・竹屋　貢

⑥星を探して……（5名）
岐阜県・細江雅文　愛知県・那須義崇　東京都・杉山　功　岡山県・小林　洋　広島県・樋上輝人

⑦キャプテンシルバー（3名）
栃木県・須川剛士　神奈川県・原　浩生　京都府・川口正昭

⑧ブレードイーグル（2名）
千葉県・鳥海幸一　岩手県・澤館　豊

⑨ソロモンの鍵（2名）
福岡県・湯川道治　宮城県・高野銀治

⑩モンスターワールド（2名）
茨城県・小松洋介　大阪府・後藤　護

⑪フラッシュファイター（1名）
長崎県・山脇一彦

⑫カプコンポスター（30名）
大阪府・北橋　憲　青森県・中野渡　仁　静岡県・藤原秀樹　岡山県・実石哲也　宮城県伊藤　薫　神奈川県・山崎照幸　広島県・渡辺貴生　北海道・沢口　譲　大分県・吉野誠司　北海道・中者真一　栃木県・山本哲也　栃木県・和田裕一　愛知県・松井克幸　香川県・福本昌義　岡山県・池田　渉　広島県・高尾真大　愛知県・鈴木　巧　神奈川県・塩川元章　神奈川県・藤森秀一朗　愛知県・三宅則義　福井県・棟秀善巳　埼玉県・鈴木基代　福岡県・金丸　慎　群馬県・山本修二　愛知県・久保田慎吾　埼玉県・大塚哲也　大阪府・貴柳寿寿桜　兵庫県・藤田　勉　三重県・小林寛治　岡山県・小田卓巳

⑬カプコンテレカ（5名）
石川県・大聖寺谷　要　千葉県・鈴木朋秋　福井県・白井孝明　東京都・寺井　忍　埼玉県・魚躬　堅

⑭CD「This is NAMCO」（5名）
兵庫県・津村昭博　広島県・野宗真一郎　新潟県・高橋英章　滋賀県・西岡和彦　神奈川県・小倉弘之

⑮RPG幻想辞典（20名）
神奈川県・白石好二　神奈川県・田沢　久　北海道・阿部能成　富山県・牛島慶一　埼玉県・長田利通　山形県・田中広樹　奈良県・秦　孝桂　東京都・斎藤真行　東京都・片桐健介　大阪府・桐藤徹也　静岡県・玉木正行　島根県・上井　哲　岡山県・鷹取敏弘　三重県・岩瀬吾郎　静岡県・松井邦夫　神奈川県上滝智紀群馬県・本間章久　群馬県・大類覚志　佐賀県・安部勝彦　宮城県・庄司拓也

〈12月号付録プレゼント〉

●妖子テレカ（5名）
静岡県・榊原理人　東京都・小川和愛　徳島県・行成俊隆　神奈川県・桑田淳一　大阪府工藤美奈子

●「D」灰皿（3名）
新潟県・佐藤孝之　静岡県・大道啓吾　神奈川県・上滝智紀

●ウルフチーム特製コーヒーカップ（3名）
島根県・小西　大　岡山県・中村　淳　山口県・森本和宏

2月号からの投稿は……

論

このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。

また、これをテーマにしてほしい！　という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。

●4月号のテーマは……
「ミッドナイト　レジスタンス」

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってね。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ！　のコーナーだよ。

ビンビントーク

ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。

イラスト

ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。

なお、“ビープルランド”では、採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……1名
●図書券1000円分……3名
を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行ないます。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP！　メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフトを必ず明記してください。

奇想天外!

第10回 新マシン開発工房

Mega FAX Modemでお手軽通信

by 阿木二百

やあ、キミたちはセガ・ゲーム図書館を利用しているかな？　何まだだって！　そりゃ、いかんな〜、BEメガ読者の風上にも置けんヤツだ……なんてどっかの回し者的なことを言うのはよそう。ま、セガさん自身もメガモデムについては長い目で見ているようだし、ゲームギアのTVチューナーパックとどっちを選ぶかといわれれば、ついつい目先の利益にとらわれがちになる。そこで、メガドラには強力な助けっ人、Mega FAX Modem（MFM）の登場だ！

FAX Modemとは何ぞや？

てなわけで、FAX Modemってなあに？　なる疑問が出てきて当然なのだが、これはFAX機能のあるモデムということだ。

ん〜でもわからんというキミでも、FAX自体は知っているだろう。紙に絵や文字を描いて読みこませると、それを電話回線で送れる信号の形に変えて、別の場所にあるマシンがそれを受け、再生・印刷してくれるという便利な機械だ。だがしかし、この前後の絵を読みこむ部分と再生・印刷する部分をのぞけば、やってることは普通のモデムとそうは変わらんということに気づいたかな。だったら、送るデータを紙に描かずにコンピュータの画面に描き、受けたデータを印刷せずに画面に表示すれば、あ〜んなゴッツイ機械なんぞなくてもFAXゴッコが楽しめるってわけ。

もちろん理論派の諸君であれば、現在のメガモデムでもソフトさえ用意すれば、画像通信くらいできるんじゃ、あ〜りませんかと心密(ひそ)かに思っているに違いない。まあそのとおりなのだが、市販のFAXともお友達になりたかったら、それじゃあイカンのだ。

まず、ソフトだけで画像をFAX用のデータに変換しようと思うとエラク時間がかかる。そして現在一般に使われているGIII規格対応FAXの通信速度は9600bpsで、1200bpsのメガモデムをそのまま使うわけにはいかない、とまあこんな感じ。やはり専用ハードを開発する必要があるってことになるわけだ。

3パーツ、2レベル構成

さて、実際のMFMは3つのパートから構成される。

まず、MFM本体。これはGIII規格対応のメガモデムといったところで、ボディを共用してコストダウンをはかる。

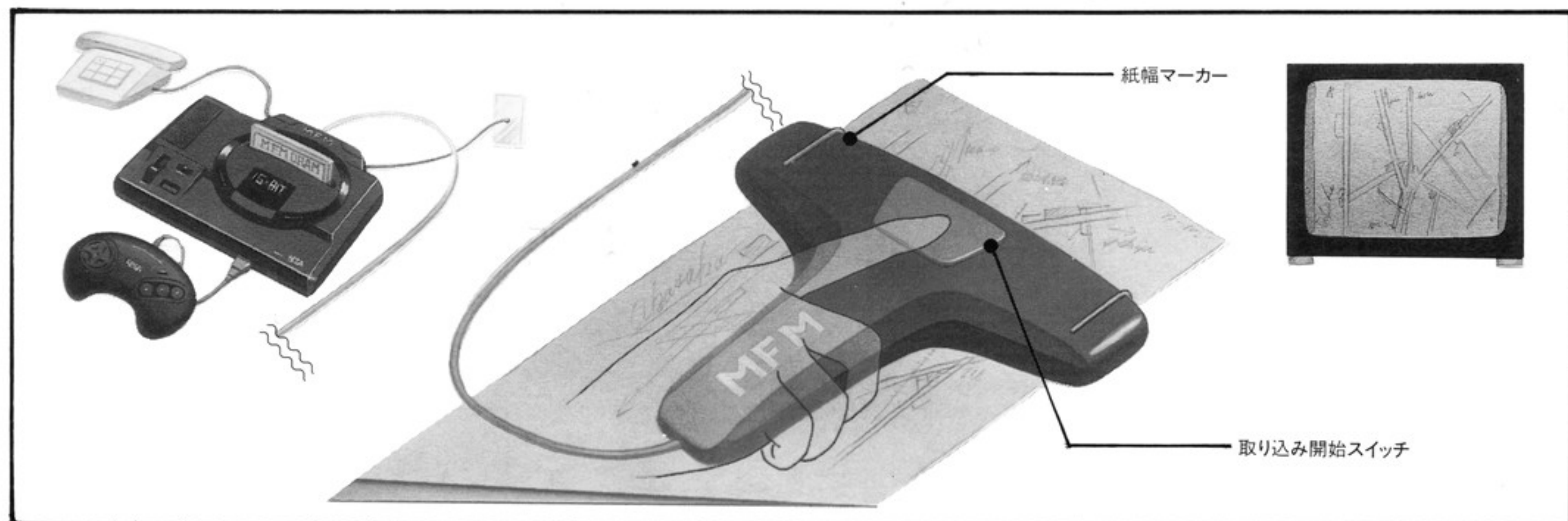
次にMFM DRAW。画面上に文字や絵を描くとなれば、いわゆるお絵書きソフトがいるのだが、あえて筆感覚のペイントツールではなく、製図的なドローイングツールにしてみた。というのは、テレビスクリーンの解像度は低いので、ドットで描くペイント系の絵ではFAXに送ったときに荒くてみじめなのだ。ドロー系の絵はコンピュータ内部には数学的なデータ（たとえば、線なら始点と終点の座標、円なら中心の座標と半径）として蓄えられるので、FAXデータに変換するときには1cmあたり約80ドットという細かい絵に置き変わる。

またテレビスクリーンでは細かいところが見えずにミスも多くなると思うのだが、ドロー系の図形は描いた後で位置や大きさを変更することができるため、地図なんかも描きやすくなろうというものだ（送られてきたイメージは、ドットデータでしかもてないから、そのままではつぶれ気味になってしまうが、そこは拡大表示＋縦横スクロールで対処したい）。

で、まあ、MFM本体とMFM DRAWがあれば、とりあえずのFAXシステムになるのだが、やっぱり紙に描いたものも送りたいという人には、別売りでハンディスキャナを用意してある。コストダウンのために原稿確認用ののぞき窓をなくして紙幅はマーカーに合わせるようにし、取り込みスイッチを押しながら原稿の上を滑らせればOK。あとはメガドラ用プリンタでもあって印刷できれば最高だけど、どうせ読んだ後は不要になることが多いFAXならば、ビデオデッキで録画しておく。

価格は、レベル1のモデムとソフトで29,800円。レベル2としてハンディスキャナも付属させると19,800円アップというところでどんなもんでしょうか。

紙幅マーカー

取り込み開始スイッチ

発売済ゲームギアソフトオールガイド(1990・10・21〜1991・2月)

(注：1月発売予定ソフト、2月発売日決定ソフトを含む)

G.G. GAME GEAR これを買え！

1カ月遅れてTVチューナーも発売され、G.G.もようやく軌道に乗ってきた。そこで今月は、現在発売されているG.G.ソフトを見直し、改めて評価してみることにしたぞ。

スーパーモナコGP
セガ／10月21日発売／3,500円／RAC

ゲーセンでヒットした体感ゲームを移植。F1GPを体験できる。

★★★★★★★★

おもしろい！ ゲームギアでこれだけのハイスピード感覚を実現したのは立派。マニュアルミッションを選ぶとシフトチェンジだけに専念できるのもいい。白熱するグランプリモード。対戦プレイができるので、リアルタイムにタイムを競うことができる。

つまらない！ 同名タイトルのメガドラ版と較べると、明らかに違うゲーム内容。コーナーの進入感覚がクイックすぎて不自然なところがある。オートマとマニュアルミッション、どちらを選んでも速さに違いがない。マニュアルを選ぶとブレーキがつかない。

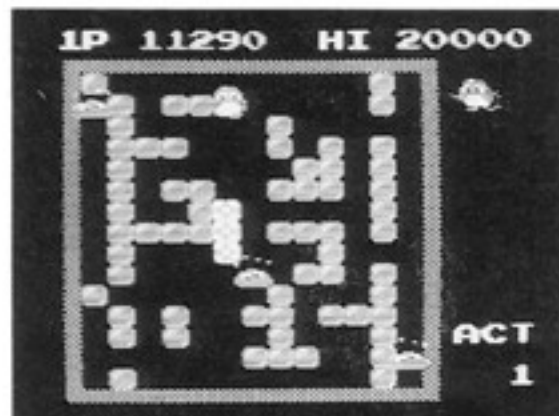
コラムス
セガ／10月21日発売／2,900円／PUZ

業務用、メガドラでも大ヒットしたパズルゲームの傑作の移植版。

★★★★★★★

おもしろい！ ポストテトリスの資格十分。中毒性があってとにかくハマる。偶然性が高く、連鎖消しが決まったときの快感は最高。オリジナルのほかに、点滅しているブロックを消すフラッシュコラムス、相手をジャマできる対戦プレイも用意されている。

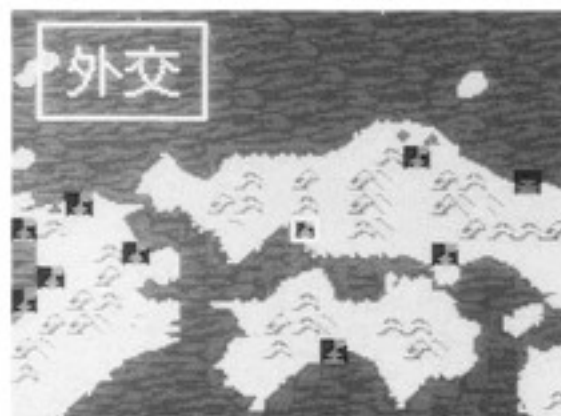
つまらない！ 画面が小さく、宝石の種類が判別しにくいので目が疲れてしまう。5種類のブロックが選べるが、見にくさはあまり変わらない。特に、サイコロブロックは非常にわかりづらい。メガドラ版に比べるとどうしても見劣りするグラフィック。

ペンゴ
セガ／10月21日発売／2,900円／ACT

セガの名作レトロゲーム。氷ブロックでスノービーをやっつけろ！

★★★★★★★

おもしろい！ 昔燃えた人なら大感激してしまう忠実な移植度。2面ごとに入るデモもそっくり。かわいいペンゴやスノービーたちのキャラクター。ダイアモンドブロックを3つつなげて高得点を狙う、というような幅のある遊び方ができるのがウレシイ。

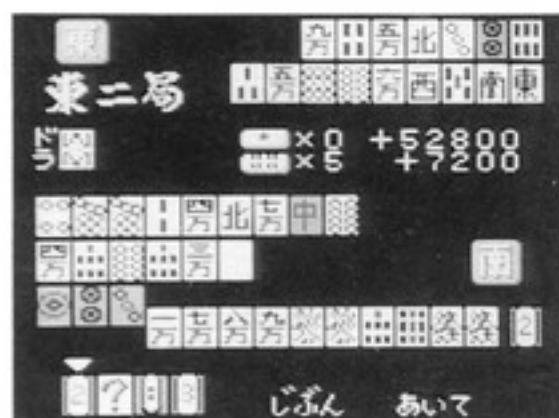
つまらない！ ゲームギアの画面比率に合わせてあるため、画面構成がオリジナルと若干違う。そのためか、氷ブロックがやけに小さく感じてしまう。今となっては古くさいゲームシステム。ダイアモンドブロックをそろえるには運がある程度必要。

斬GEAR
ウルフチーム／10月27日発売／3,800円／SLG

サードパーティー第一弾。関ヶ原が舞台の歴史シミュレーションだ。

★★★★★★

おもしろい！ パソコン版をG.G.用にアレンジ。ハンディマシンのゲームギアにうまくアレンジしてある。小1時間半で終わる適切なゲーム時間。歴史的に有名な武将が、こまかいデータとなってたくさん登場する。全国各地の好きなところに城を作ることができる。

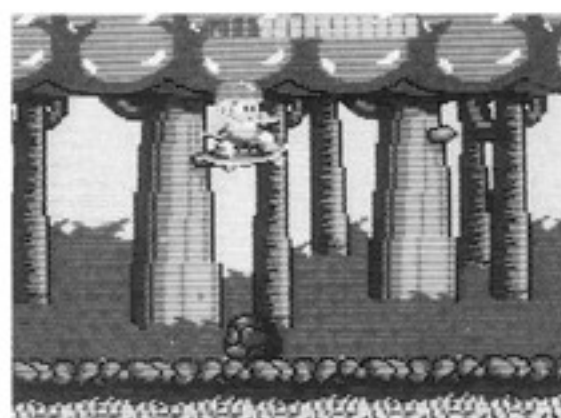
つまらない！ 史実の関ヶ原の合戦とはほとんど関係がなくなってしまったゲーム内容。中立武将の友好度が毎回ランダムに決められてしまう。ゲーム期間が半年と決められているため、じっくりとやりこむことができない。セーブ機能がほしかった。

対戦麻雀　好牌
セガ／11月10日発売／3,500円／TAB

G.G.で麻雀したい人は、コレ。ちなみに好牌は"ハオパイ"と読みます。

★★★★★★★

おもしろい！ 強さの違う6人の雀士を選ぶことができる。ルール設定も自由にできるし、いろんなアイテムを使って対局できる、派手なアイテム麻雀モードもある。全員と対戦すると、それまでの結果をもとにプレイヤーの実力を判断してくれる機能つき。

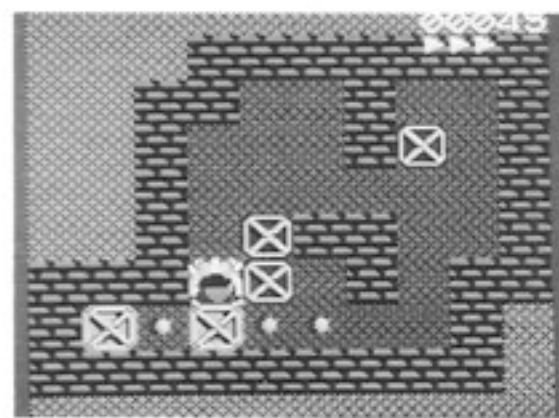
つまらない！ 麻雀牌が見づらい（よくやっているほうだとは思うけど）。対戦プレイもできるが、まず相手を見つけるのが一苦労？　対戦相手がヘンな顔の人ばかりなので、美人のお姉さんを入れてほしい。できれば脱いだりとか……あ、いや、いいです。

ワンダーボーイ
セガ／12月8日発売／3,500円／ACT

女の子を助けるため、ボーイが大活躍する正統派アクションゲーム。

★★★★★★★★

おもしろい！ 業務用の同名ゲームを完全移植。仕掛けも豊富で、横スクロールアクションゲームとしては一級品のゲームバランス。南国を思わせるきれいな色使いはゲームギアでもよく映える。かわいいボーイやキャラクターたちの動きに注目したい。

つまらない！ コースを覚えないと先に進むことができない雲の面。各エリアの最後に登場するボスは頭が違うだけで攻撃方法がほとんど同じという単調さ。回数制限はないかわり、エリアの最初まで戻されてしまうという、ちょっとイジワルなコンティニュー機能。

倉庫番
リバーヒルソフト／12月15日発売／3,800円／PUZ

荷物を所定の位置に運ぶだけという目的なのに、奥の深いパズル。

★★★★★

おもしろい！ メガドラ版の250面からさらに増えた300面。失敗したところからやり直せるトレース機能がついているのは親切。一本のゲームでこれだけ長く遊べるソフトはないだろう。随所にアニメーション処理がされているのがうれしい。

つまらない！ たぶん普通の人なら挫折すると思う300面という膨大な面数。後半は苦しいだけであまりやりたくなくなる。パソコン、ホビーマシン、電子手帳と、全機種制覇をねらうので、(？)唯一のゲーム。あまりにメジャーなパズルゲームで新鮮味がない。

G-L.O.C
セガ／12月15日発売／3,500円

業務用体感ゲームからの移植。アフターバーナーの続編的作品だ。

★★★★★

おもしろい！ ステージをクリアするごとに、装甲や武器がパワーアップできるという、独自のゲーム内容。ポリゴンのように見えるド派手なグラフィック。アフターバーナーを使って宙返りすることもできる。自由に選べるようになったステージ構成。

つまらない！ やはり最新の体感ゲームの移植には無理があったか。実際に遊んでみると本物とのあまりの落差に悲しむ。宙返りがしにくい。敵機はミサイルでもマシンガンでも簡単に当てることができる。背景がガクガクとスクロールしている。

ドラゴンクリスタル セガ／12月22日発売／3,500円／RPG

G.G.初のRPG。水晶の世界の最深部に眠る聖杯を手に入れよう。

★★★★★★★

おもしろい！
プレイするたびに変わるマップやアイテムの要素は新鮮。何度でも気軽に遊べるRPGに仕上がっている。ドラゴンの成長していく様子が面白い。敵モンスターとの戦闘シーンはシミュレーションの要素もある。きれいなグラフィック。

つまらない！
通常のRPGのように、キャラクターを成長させるという楽しみがない。また、セーブができないので一気にプレイしないと終わらせることができない。アイテムや敵の攻撃にランダムな要素がかなり含まれている。隠し扉が見つけにくい。

上海II サン電子／12月27日発売／3,800円／TAB

あの上海の続編。この「II」はゲーセンからの移植といえる一本。

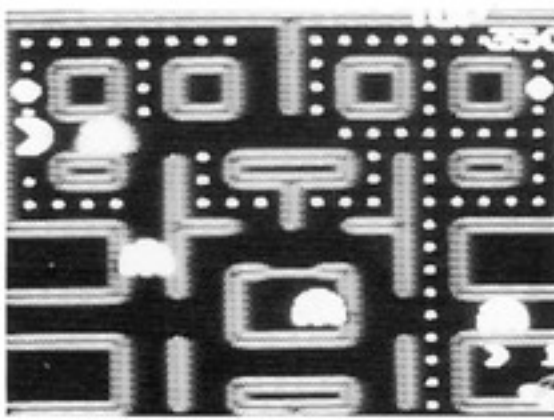
★★★★★★★

おもしろい！
『上海I』に比べて7つの配列が追加され、より長く遊べるようになった。ビジュアルと音楽が強化。今までの雀牌に加え、幻想的なヨーロピアン牌も選べるようになった。うれしい〝天晴〟の画面。中国風のBGMも雰囲気を盛り上げる。

つまらない！
ゲームギアだと漢字表示はかなりつらそう。長時間のプレイにはあまり向いていない。配列が増えたことには文句はないが、スネークの配列の存在だけは疑問。この配列は自由度が少なくないのですぐ飽きてしまうのだ。見づらさを我慢すれば買いか。

パックマン ナムコ／1月29日発売／価格未定／ACT

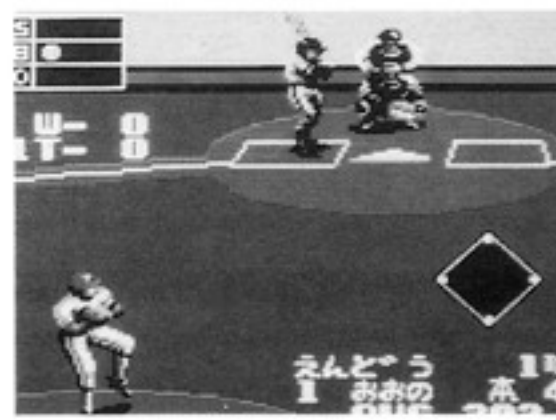
世界的に大ヒットしたパックマンの移植版。原作に忠実な出来映え。

★★★★★★★

おもしろい！
食べたモンスターを相手のフィールドに送り込める対戦プレイは白熱すること間違いなし。ゲームギアの性能を活かしたスクロール画面モード。コーヒーブレイク、フルーツターゲットも再現。万人に楽しめる完成されたゲームシステム。

つまらない！
対戦プレイはゲームギアが2台ないとダメなのが痛い。2分の1画面モードはオリジナルに忠実な画面構成になるかわり、キャラクターがつぶのようになってしまい見にくい。フィールドの広さが若干業務用と違うためか、パターンが通じない。

ザ・プロ野球'90 セガ／1月発売予定／3,500円／SPT

ゲームギア初の野球ゲーム。豊富な選手データが満載されている。

★★★★★★★

おもしろい！
クリアな音声合成でしゃべる。実在の選手名を使って最新のデータを入れてあるので、ファンならのめりこめるハズ。テレビ中継のようにセンター側から見た視点がリアル。選手達の動きが非常になめらかにアニメーションする。

つまらない！
捕球がオートのため、自分で選手を動かすことができない。どこからどこまでがストライクゾーンなのかがわかりにくい。たまにエラーすることがあるが、どういうタイミングでそうなるのかがはっきりわからない。決め球が打たれてしまう。

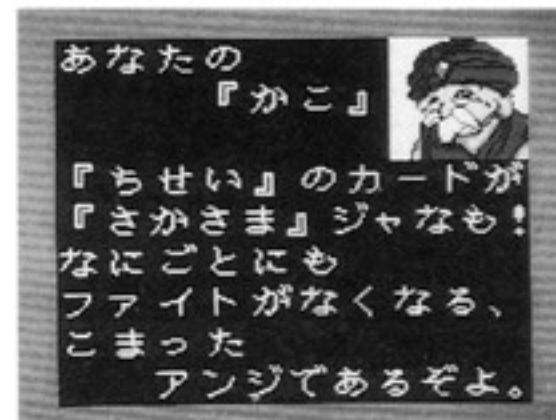
スーパーゴルフ シグマ商事／1月発売予定／3,500円／SPT

G.G.初のゴルフゲーム。ストローク、マッチプレーが用意された。

★★★★★★

おもしろい！
南国リゾートをイメージした特色あるコース。プレイヤーをキャラクター別に4人選べるほか、自分で作ることもできる。弾道の高低、フック、スライスはもちろん、バックスピンもかけることができる。トレーニングモードもある親切設計。

つまらない！
OBになりそうなボールが木に当たってフェアウェイに戻ることができるという、〝ラッキー〟という謎の力を持つキャディさんが設定されていたりする。キャディの選択によってゲームバランスが左右することもあるのがちと難点。

Hause of Tarot セガ／1月発売予定／3,500円／TAB

手軽にタロット占いをしたい人におススめ。3つの占いができる。

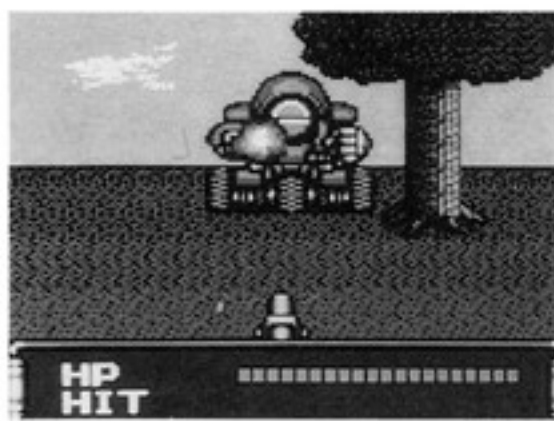
★★★★★★

おもしろい！
みんなでワイワイやるには最適のパーティーゲーム。本人がタロット占いを知らなくても楽しめるうえに、女の子にもウケがよい。カードを置く場所を選ばない点もグッド。タロットカードのほのぼのとしたグラフィックに好感が持てる。

つまらない！
占いのしかたがヘキサグラムスプレッドと呼ばれるメジャーなものしかないため、占いの結果によるアドバイスがそれほど多くない。また、恋、仕事、成績以外の詳しい占いができない。タロット占いができる人はべつになくても困らない。

ヘッドバスター メサイヤ(NCS)／1月発売予定／価格未定／SLG

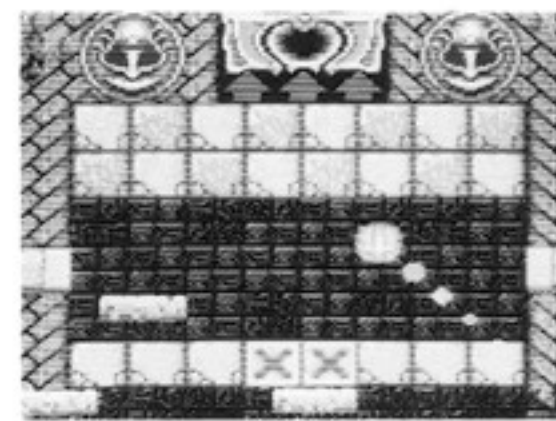
自分が作ったラジコンロボットを相手と戦わせるシミュレーション。

★★★★★★

おもしろい！
ロボットの改造はほとんどミニ四駆感覚。マップに合わせてパーツを選ぶことができるのが楽しい。個性あふれる10人の相手。アニメーションを使った迫力あふれる戦闘シーン。半リアルタイム制コマンド採用のおかげでゲームのテンポは快適。

つまらない！
装備によっては1本のロボットでも楽に勝ってしまうゲームバランス。ある程度やりこむと必勝法が見えてしまう。相手の思考時間が速いのはいいのだが、たまに本当に考えているのかと思ってしまうような不可解な行動をとることがある。

デビリッシュ GENKI／1月発売予定／価格未定／ACT

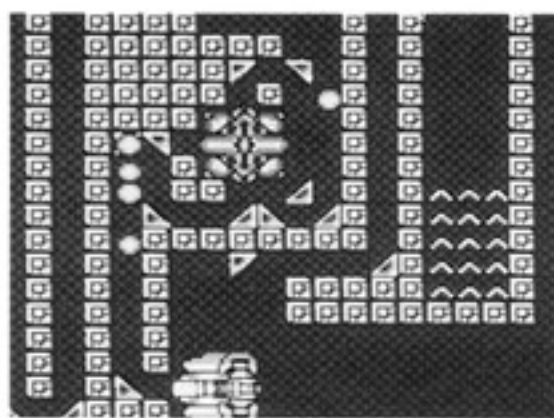
スクロールするブロック崩し。ゴールへボールを運ぶのが目的だ。

★★★★★★

おもしろい！
左右にスクロールするブロック崩しという斬新なアイデア。左右に動くステージ構成はスピーディーなゲーム展開を実現している。テンポあふれるBGMもゲーム内容にあっている。ステージにちりばめられた豊富な仕掛け。ボスとの対決。

つまらない！
パドルのフォーメーションチェンジが理解しにくい。ボールの反射角をもっとリアルに再現してほしかった。パドルの長さが短くなってしまうブロックがいかにも当てやすいところに配置されている。全8面ではいずれ飽きてしまうかも。

ポップブレイカー マイクロキャビン／2月23日発売／価格未定／SHT

パズルとシューティングが合体。全50面を解くことができるか？

★★★★★★

おもしろい！
パズル性とアクション性を高いレベルで両立。難しいだけにステージを解いたときの壮快感は何ものにもかえがたい。面クリ後に見ることができるかわいい竹下由紀ちゃんのピンナップ（？）も良し。
つまらない！

つまらない！
コンティニューすると前のステージに戻されてもう一度クリアーしなければならないのが面倒くさい。10面ごとといわずに1面ごとにほしかったパスワードコンティニュー。あまりにシビアな当り判定が難易度をアップさせている。

今後のゲームギアソフトを考える

今回紹介したソフトは17本。ゲームギア本体が発売されて3カ月あまりだということを考えると、このソフトの充実ぶりには目を見張るものがある。さて、そこで気になるのが今後発売されるソフトについてではないだろうか。新作予定のラインナップを見たところ、「スペースハリアー3」、「ゴールデンアックス」といったマークIIIから移植される各作ソフトは安心して〝買い〟である。「RPG(仮)」も「ファンタシスター」のリメイクだとうれしいのだが……。

サンタからのお年玉価格です。

●店頭価格は通信販売価格に200円プラスで販売致しております。●広告有効期間は2月5日までです。

SEGA ゲーム・ギアー

15,500円

●配送手数料1,000円
●北海道・四国・九州・その他離島1,200円
★本体とソフト(6本まで)を、同時配送の場合、ソフトの配送料は無料です!!

ゲーム・ギアー オプション価格表

●TVチューナーパック…10,500円
●対戦ケーブル……1,000円
●カーアダプター……2,500円
●バッテリーパック……5,000円
●電池セット……600円
●配送手数料800円
●北海道・四国・九州・その他離島1,000円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

ソフト	価格	発売
●コラムス	2,200円	
●ペンゴ	2,200円	
●モナコGP	2,500円	
●斬ギアー	2,800円	
●対戦麻雀(ハオパイ)	2,500円	
●ワンダーボーイ	2,500円	
●倉庫番	2,800円	
●G-LOC(ジーロック)	2,500円	
●ドラゴンクリスタル	2,500円	
●ザ・プロ野球'90	2,500円	1月26日発売
●ポッププレーカー	2,800円	2月発売
●上海II	2,800円	
●パックマン	2,600円	1月29日発売
●タロットの館	?,???円	1月26日発売
●ヘッドバスター	?,???円	1月下旬発売
●デビリッシュ	?,???円	1月下旬発売
●スーパーゴルフ	2,800円	2月発売
●サイコワールド	2,500円	2月2日発売

●配送手数料 800円
●北海道・四国・九州・その他の離島1,000円

SEGA メガドライブ

11,800円

●配送手数料1,200円
●北海道・四国・九州・その他離島1,400円
★本体とソフト(6本まで)を、同時配送の場合、ソフトの配送料は無料です!!

メガドライブ専用RFスイッチ 1,600円 配送手数料 800円

アーケード・パワースティック 4,800円 配送手数料 1,200円

メガドライブ・ソフト バカ安コーナー

数に限りあります!! 早い者勝ち!!

2,000円コーナー
●カース
●ランボーIII
●ヴァーミリオン
●TELTEL麻雀
●ダーウィン4081
●サイオブレード

2,500円コーナー
●リアルバスケット
●クラックス
●ヘルツオークツヴァイ
●ラスタン・サーガII
●インセクターX
●スペースインベーダ'90
●XDR
●四天明王

無料コーナー
●ギャラティックプロテクター
●め組レスキュー
●ブレードイーグル
●メイズウオーカー

3,000円コーナー
●バットマン
●ミッキー・マウス
●まじかるハットの大冒険

セガ・マークIIIマスターシステム専用
スポーツパッド・サッカー2,500円

メガドライブ専用ソフト 特売コーナー

スーパーモナコGP 4,400円	ストライダー飛竜(アクションゲーム) 4,800円	ジャンクション(スーパーアクションゲーム) 4,000円
孔雀王II お一人様一本に限ります。会員の方のみ300本限定。 1,000円	サンダフォースIII(シューティングゲーム) 4,800円	TEL・TELスタジアム(スポーツゲーム) 3,500円
フェリオス お一人様一本に限ります。会員の方のみ500本限定。 1,500円	ダイナマイトデューク(アクションゲーム) 3,800円	バーニングフォース(シューティングゲーム) 3,500円

マークIII・マスターシステム メガドライブ(メガアダプター使用)対応ソフト

全品500円コーナー
●星をさがして
●天才バカボンド
●ロードオブソード
●アレクのミラクルワールド
●熱球甲子園
●剣聖伝
●忍者(ザ・ニンジャ)
●アシュラ(阿修羅)
●アフターバーナー

ゲーム図書館

電話で図書館にあるゲームが、ゲームを選ぶだけで楽しめます。

8,500円

配送手数量 800円
北海道・四国・九州・その他離島1,000円

メガコントロールパット 1,600円 配送手数料 800円	XMD-1 RGBユニット(メガドラ専用) 3,500円 配送手数料 800円	マークIII、マスターシステム、ゲームソフト専用 メガアダプター 2,000円 配送手数料1,000円
アスキー・メガパッド 2,200円 配送手数料 800円	セガ マークII マスターシステム 専用 SGコマンダー 500円 配送手数料 800円	任天堂 3Dメガネ 1,000円 配送手数料 800円

申し込み方法 商品申し込み書又はメモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品の仕入価格等の変動により店頭販売価格を変更することがあります。商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州・沖縄・その他の離島は各商品とも200円プラスして下さい。●サンタの商品価値は全て、消費税が含まれています。

スーパーファミコンをどうやって手に入れよう?

ファミコンソフト・キャパ表

※君のもっているソフトは何キャパかなぁ…。

ファミコン

ソフト名	キャパ数
アークティック	2キャパ
アイドル八犬伝	2キャパ
アウトランダーズ	3キャパ
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	4キャパ
赤影	3キャパ
悪魔くん 魔界の罠	2キャパ
悪魔城伝説	2キャパ
悪魔の招待状	2キャパ
アドベンチャーズ オブ ロロ	2キャパ
アフターバーナー	2キャパ
アメリカ大統領選挙	3キャパ
アメリカンドリーム	2キャパ
アメリカンフットボール	3キャパ
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	3キャパ
イース(FAM)	2キャパ
イース2(FAM)	2キャパ
怒2	2キャパ
怒3	2キャパ
いきなりミュージシャン	2キャパ
囲碁九路盤対局	4キャパ
囲碁名鑑	5キャパ
井崎修五郎の競馬必勝学	3キャパ
いただきストリート 私のお店によってって	2キャパ
1943	3キャパ
井出洋介名人の実戦麻雀	4キャパ
インセクターX(FAM)	4キャパ
維新の嵐	4キャパ
ウィザードリィ	2キャパ
ウィザードリィ2	2キャパ
ウィザードリィ3	2キャパ
ウルティマ2 聖者への道	2キャパ
ウルトラマン倶楽部2帰ってきたウルトラマン倶楽部	2キャパ
宇宙警備隊	3キャパ
AD&Dヒーローオブランス	3キャパ
SDバトル大相撲・平成ヒーロー場所	2キャパ
SDヒーロー総決戦	2キャパ
エモやんの10倍プロ野球	3キャパ
SDガンダムナイトガンダム物語	4キャパ
SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を盗れ	2キャパ
SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記	4キャパ
美味しんぼ	2キャパ
オセロ(FAM)	3キャパ
おそ松くん(FAM)	3キャパ
かってにシロクマ	2キャパ
貝獣物語	2キャパ
帰って来た軍人将棋なんやそれ	2キャパ
かぐや姫伝説	2キャパ
株式道場	2キャパ
仮面の忍者花丸	2キャパ
仮面ライダー倶楽部	3キャパ
川のぬし釣り	3キャパ
ガーフィールドの1週間	2キャパ
GUN-NAC(ガンナック)	3キャパ
キャットランナー	3キャパ
キャプテン翼2スーパーストライカー	4キャパ
究極タイガー(FAM)	2キャパ
京都花の密室殺人事件	2キャパ
京都龍の寺殺人事件	2キャパ
キテレツ大百科	3キャパ
キングオブキングス	2キャパ
ぎゅわんぶらあ自己中心派	3キャパ
銀河英雄伝説	2キャパ
孔雀王	2キャパ
孔雀王2	2キャパ
黒鉄ヒロシの予想大好き	2キャパ
グラディウス2	2キャパ
ゲームパーティー	3キャパ
激亀忍者伝	2キャパ
ゲバラ	3キャパ
ゲートイン	4キャパ
甲子園	2キャパ
コンフリクト	2キャパ
ゴジラ	2キャパ
五目ならべ	2キャパ
ゴルゴ13第2章	2キャパ
ゴルフッ子オープン	2キャパ
ゴルフ グランドスラム	3キャパ
サイドポケット(FAM)	2キャパ
西遊記ワールド	2キャパ
坂本龍馬	2キャパ
砂漠の狐	2キャパ
三國志	4キャパ
三国志 中原の覇者	3キャパ
サンサーラ・ナーガ	2キャパ
サンダーバード	2キャパ
ザ・トライアスロン	2キャパ
ザ・マネーゲーム2	2キャパ
ザ・ロードオブキング	2キャパ
上海(FAM)	2キャパ
小公子セディ	2キャパ
新里見八犬伝	2キャパ
神仙伝	2キャパ
ジャンボウ	2キャパ
獣王記(FAM)	3キャパ
じゃじゃ丸撃魔伝	2キャパ
上海2(FAM)	2キャパ
雀豪	4キャパ
シャッフル・パック・カフェ	3キャパ
スーパー魂斗羅	2キャパ
スーパースタープロレスリング	3キャパ
スーパーダイナミックスバドミントン	2キャパ
スーパーチャイニーズ2	2キャパ
スーパーチャイニーズ3	3キャパ
スーパーブラックオニキス	2キャパ
スーパーマリオブラザーズ3	3キャパ
スーパーラグビー	3キャパ
STED	3キャパ
スプラッタハウス	2キャパ
スペースインベーダー(FAM)	2キャパ
水滸伝	5キャパ
聖霊狩り	2キャパ
ソフトボール天国	2キャパ
ソルステイス	3キャパ
TITAN—タイタン—	3キャパ
タイトーグランプリ	3キャパ
タイトーチェイスH.Q.	3キャパ
TAO～道～	2キャパ
武田信玄(FAM)	2キャパ
武田信玄2	3キャパ
谷川浩司の将棋指南2	4キャパ
谷川浩司の将棋指南3	3キャパ
大戦略	4キャパ
ダウンタウン熱血物語	3キャパ
脱獄	3キャパ
双截龍(ダブルドラゴン)	2キャパ
双截龍2(ダブルドラゴン2)	2キャパ
ダンジョン&マジック	2キャパ
ダンジョン・キッド	4キャパ
探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	3キャパ
田村光昭の麻雀ゼミナール	4キャパ
ダウンタウン熱血行進曲それゆけ!大運動会	4キャパ
中華大仙	2キャパ
中国雀士ストーリー・東風	3キャパ
チップとデールの大作戦	2キャパ
ツインビー3	3キャパ
つりキチ三平ブルーマーリン編	2キャパ
帝都大戦	4キャパ
鉄道王	3キャパ
テトリス(FAM)	3キャパ
寺尾のどすこい大相撲	2キャパ
天地を喰らう	2キャパ
デビルマン	2キャパ
テクモワールドカップサッカー	4キャパ
トップガン	3キャパ
トップガン デュアルファイターズ	3キャパ
とんじゃん	2キャパ
ドラゴンクエスト	2キャパ
ドラゴンクエスト3そして伝説へ…	2キャパ
ドラゴンクエスト4導かれし者たち	2キャパ
ドラゴンボール2大魔王復活	2キャパ
ドラゴンボール3悟空伝	2キャパ
ドラゴンユニット	2キャパ
ドンドコドン(FAM)	2キャパ
ドクターマリオ(FAM)	3キャパ
ドラえもん ギガゾンビの逆襲	4キャパ
ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人	4キャパ
中嶋悟 F-1ヒーロー	3キャパ
ナムコクラシック	2キャパ
なんてったってベースボール	3キャパ
西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	2キャパ
虹のシルクロード	3キャパ
忍者COPサイゾウ	2キャパ
忍者らホイ!	3キャパ
ニチブツ麻雀III・マージャンGメン	3キャパ
2010～Street Fighter～	3キャパ
日本一の名監督	3キャパ
熱血高校ドッジボール部	4キャパ
熱血高校ドッジボール部サッカー編	4キャパ
信長の野望	4キャパ
信長の野望・戦国群雄伝	6キャパ
NORTH & SOUTH	3キャパ
ハットリス	2キャパ
ハイウェイスター	2キャパ
半熟英雄	2キャパ
バーディーラッシュ	3キャパ
バットマン(FAM)	3キャパ
爆笑人生劇場	3キャパ
パチ夫くん	3キャパ
パチ夫くん2	4キャパ
ぱられるワールド	2キャパ
パワーサッカー	2キャパ
バトルフリート	2キャパ
パラメデス	3キャパ
ハッピーバースディバッグス	3キャパ
パチ夫くん3	5キャパ
バーズ・テイル	3キャパ
飛龍の拳3 5人の龍戦士	2キャパ
V'BALL	2キャパ
ビバラスベガス	2キャパ
ピンボールクエスト	2キャパ
ビーバータイム	3キャパ
ファイティングゴルフ	3キャパ
ファイティングロード	2キャパ
ファイナルファンタジー	2キャパ
ファイナルファンタジー2	2キャパ
ファイナルファンタジー3	2キャパ
ファイナルミッション	3キャパ
ファイナルラップ	3キャパ
ファミコン名人戦	4キャパ
ファミコン野球盤	2キャパ
ファミリークイズ	2キャパ
ファミリーサーキット	2キャパ
ファミリーテニス	2キャパ
ファミリーピンボール	2キャパ
ファミリーマージャン	2キャパ
ファミリーマージャン2上海への道	3キャパ
ファンタジー	3キャパ
ファンタジーゾーン2オパオパの涙	2キャパ
フリップル(FAM)	2キャパ
プレジデントの選択	5キャパ
ファイヤーエンブレム	2キャパ
ブライファイター(FAM)	3キャパ
プロディアランド	3キャパ
ヘビーバレル	2キャパ
ベースボールファイター	3キャパ
ベストプレープロ野球2	2キャパ
ベストプレープロ野球'90	3キャパ
ホーリーダイバー	2キャパ
ホールインワンプロフェッショナル	4キャパ
北斗の拳2	2キャパ
北斗の拳3	2キャパ
HOSTAGES(ホステージ)	2キャパ
不如帰	3キャパ
本将棋	2キャパ
POLE TO FINISH	3キャパ
麻雀大会	4キャパ
マーダークラブ(殺人倶楽部)	2キャパ
マッピーキッズ	2キャパ
MOTHER	2キャパ
摩陀羅(マダラ)	3キャパ
マハラジャ	2キャパ
マンハッタンポリス	3キャパ
魔神英雄伝ワタル・外伝	2キャパ
マイト アンド マジック	4キャパ
魔天童子	2キャパ
まじゃべんちゃー麻雀戦記	4キャパ
マジック ジョン	3キャパ
水戸黄門2世界漫遊記	2キャパ
未来戦史ライオス	2キャパ
水島新司の大甲子園	4キャパ
明治維新	2キャパ
女神転生2	3キャパ
もっともあぶない刑事	2キャパ
モアイくん	2キャパ
燃えろ!!ジュニアバスケット	2キャパ
燃えろ!!プロサッカー	2キャパ
ものまね四天王	3キャパ
桃太郎伝説	3キャパ
桃太郎電鉄	3キャパ
森田将棋	4キャパ
燃えろ!柔道WARRIORS	3キャパ
燃えろ!!プロ野球'90感動編	3キャパ
山村美沙 京都財テク殺人事件	4キャパ
4人打ち麻雀	2キャパ
リトル・マジック	3キャパ
レーサーミニ四駆ジャパンカップ	2キャパ
ロックマン	4キャパ
ロックマン2	3キャパ
ロックマン3	5キャパ
ロービー	3キャパ
ワギャンランド	3キャパ
わんぱくダック夢冒険	2キャパ
ワールドボクシング	3キャパ

PCエンジン

ソフト名	キャパ数
アフターバーナー2(PC)	2キャパ
F1トリプルバトル	3キャパ
F1サーカス	6キャパ
オーダイン	2キャパ
オペレーションウルフ(PC)	2キャパ
ガンヘッド(PC)	2キャパ
かっとび宅配くん	2キャパ
究極タイガー(PC)	2キャパ
キックボール	3キャパ
キング オブ カジノ	2キャパ
KLAX	3キャパ
源平討魔伝(PC)	2キャパ
これがプロ野球'90	3キャパ
ゴモラ・スピード	2キャパ
最後の忍道	3キャパ
上海(PC)	2キャパ
将棋初段一直線	3キャパ
実戦株式倍バイゲーム	2キャパ
地獄めぐり	2キャパ
雀偵物語	2キャパ
スーパーバレーボール(PC)	2キャパ
スーパー桃太郎電鉄(PC)	2キャパ
ストライダー飛龍(SG)	2キャパ
スプラッターハウス	2キャパ
スーパースターソルジャー	2キャパ
ゼビウス ファードラウト伝説	3キャパ
関ヶ原	2キャパ
タイトーチェイスH.Q.(PC)	3キャパ
大地くんクライシス	2キャパ
ダウンロード	2キャパ
ダライアスプラス	3キャパ
超絶倫人ベラボーマン	4キャパ
デビル・クラッシュ	3キャパ
虎への道	2キャパ
ナグザットスタジアム	3キャパ
熱血高校ドッジボール部PC番外編	2キャパ
ネクロスの要塞	2キャパ
なにいおんざろーど	3キャパ
バットマン(PC)	3キャパ
パワーゴルフ	2キャパ
パワードリフト(PC)	2キャパ
パワーリーグ2	2キャパ
パワーリーグ3　4	4キャパ
P47	2キャパ
PC原人	2キャパ
ファイアープロレスリング	2キャパ
ファイナルラップツイン	2キャパ
フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	2キャパ
弁慶外伝	2キャパ
麻雀学園	3キャパ
麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場	3キャパ
麻雀悟空スペシャル	3キャパ
みつばち学園(CD-ROM)	3キャパ
桃太郎活劇	4キャパ
桃太郎伝説ターボ	2キャパ
USAプロバスケットボール	2キャパ
ラストハルマゲドン(CD-ROM)(PC)	3キャパ
ワルキューレの伝説	4キャパ

メガドライブ

ソフト名	キャパ数
KLAX(クラックス)(MD)	3キャパ
コラムス(MD)	3キャパ
サンダーフォース3	2キャパ
鮫!鮫!鮫!	3キャパ
四天明王	3キャパ
スーパー・忍	2キャパ
スーパー大戦略	2キャパ
スーパーモナコGP(MD)	3キャパ
ストライダー飛竜(MD)	3キャパ
大魔界村(MD)	2キャパ
大旋風(MD)	2キャパ
バットマン(MD)	2キャパ
フェリオス	2キャパ
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	3キャパ

ゲームボーイ

ソフト名	キャパ数
ドクターマリオ(GB)	2キャパ
ファミスタ(GB)	2キャパ
プロレス	2キャパ

※この表にのっていないソフトは1キャパです。(箱・説明書無しでもOKです)

キャンパスが送るソフト表

君のほしいソフトは何キャパかな?

スーパーファミコン

ソフト名	キャパ数
スーパーマリオワールド	20キャパ
F-ZERO	16キャパ
ボンバザル	15キャパ
ポピュラス	20キャパ
アクトレイザー	18キャパ
ファイナルファイト	20キャパ
パイロットウイングス	18キャパ
グラディウスIII	20キャパ
SD ザ・グレイトバトル	20キャパ

ファミコン

ソフト名	キャパ数
悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	10キャパ
ウィザードリィII	6キャパ
キテレツ大百科	10キャパ
ゴッドスレイヤー	6キャパ
スウィートホーム	5キャパ
ソルスティス	8キャパ
寺尾のドスコイ大相撲	6キャパ
パラメデス	7キャパ
ファイナルファンタジーIII	8キャパ
ファミスタ91	10キャパ
燃えろ柔道ウォリアーズ	8キャパ

数に限りあり 受付先着順!

スーパーファミコン本体 60キャパ分

ゲームボーイ

ソフト名	キャパ数
熱血硬派くにおくん	7キャパ

メガドライブ

ソフト名	キャパ数
XDR	6キャパ
四天明王	8キャパ
ストライダー飛竜	13キャパ
フェリオス	8キャパ
ファンタシースターIII	6キャパ
メガパネル	10キャパ

その他いろいろあるよ!

キリトリ線

申し込み書

■商品の在庫に限りがありますので、送る前に必ず電話で受付番号を聞いて下さい。
■受付番号が無い場合は、着払いで返送します。

氏名	年齢	電話番号	受付番号
	才	- -	

保護者名	住所 〒	電話確認日
㊞		月 日

希望商品名	キャパ数	送ってくれるソフト数	キャパ数	送ってくれるソフト名	キャパ数

合計本数	合計キャパ数	送ってくれるキャパ合計

申し込み注意

- ●電話で必ず受け付け番号を聞いて下さい。
- ●右の用紙に希望ソフト、受付番号、住所、本人氏名、保護者の氏名、捺印、TEL等を記入して、「キャンパスが送るソフト表」のキャパ分のファミコンソフト、ゲームボーイソフト、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンソフトを送って下さい。
- ●受付番号が無い場合は、着払いにて返送します。
- ●交換用に送ってもらうソフトはファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、スーパーファミコンに限ります。又、同じタイトルのソフトは御一人一本までとさせていただきます。
- ●ソフトのキャパ数が足らない場合は、一本につき500円分の切手を同封して下さい。
- ●切手を同封される場合は2,000円までとします。
- ●こちらから商品を送るソフトの送料は無料です。
- ●ソフトを送るのには2週間かかります。
- ●ファミコンディスク版ファミトレシリーズ、光線銃シリーズは不可です。
- ●電話から一週間以内にキャンパスに荷物がつかないときは無効になります。

キャンパス ☎0569-24-5251
電話受付、お昼12時から夕方5時まで(土、日曜、祭日休み)
〒475 愛知県半田市星崎3-22-8 丸新ビル3F「キャンパス」係

メガドライブ・アカデミー賞 受賞作品発表

今年で2回目！

BEメガ読者1、356人の投票による

BEメガ読者が自分自身で選ぶ、昨年1年間に発表されたメガドラソフトの総決算、メガドライブ・アカデミー賞。今回で2回目を迎えて、ますます盛況。はたして全23部門の受賞ソフトは——!?

本誌'90年12月号で、読者の方々に投票を呼びかけた"メガドライブ・アカデミー賞"。さて今回は、いよいよその受賞作品を発表するぞ！

その前に今回で2回目を迎えるメガドライブ・アカデミー賞について簡単に説明しておきたい。

このメガドライブ・アカデミー賞は、メガドラソフトの年間ベストを選ぶことを目的とする賞として生まれた。ただし、受賞作を決定するのは、完全に読者の投票だけ。メーカーや雑誌社、一部のゲーマー主体の賞では決してないメガドラユーザーが選ぶユーザーのための賞なのだ。

というとなんか、大げさに聞こえるけど、とにかくメガドラユーザーが、この1年の間に自分でプレイしてみたり、いろいろな情報から仕入れたメガドラソフトについての感想や評価、その他もろもろの思い入れを読者投票という形で、吐き出してもらい、BEメガ誌上で思う存分盛り上がってもらいたい、という読者参加企画なわけだ。

今回受賞対象となるソフトは'89年10月31から'90年11月1日までに発売された49本。全23部門の受賞作品を決定する。

それでは、いよいよ次ページから受賞作品の発表だよ！

最優秀作品賞

メガドライブ・アカデミー賞の頂点に立つ最優秀作品賞。ソフトの総合評価が問われる部門だ。今回は4部門に分けてみたが次回はSLG部門なんてのも設定してみたいもんだね。

無差別

1位スーパーモナコGP

移植度の高さ、メガドラオリジナルのGPモードがGOOD。今年の一番人気のソフトだった。

「スーパーモナコGP」の勢いは、ものすごい。「THUNDER FORCEIII」と倍以上の差をつけてのぶっちぎりで首位。発売数日で初期販売分を売りきって、いまも売れ続けているベストセラー。

2位 THUNDER FORCEIII
惜しくも2位だったが、SHT部門ではトップなのだ。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

最高の賞に投票ありがとうございます。やはり4Mの容量の壁を越える、バランスのとれたグラフィックとスピード感が評価されたものだと思います。もちろんこれからもさらに上を目指しますのでよろしくお願いします。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	447	スーパーモナコGP	セガ
2	210	THUNDER FORCEIII	テクノソフト
3	153	ザ・スーパー忍	セガ
4	101	ストライダー飛竜	セガ
5	80	アフターバーナーII	電波新聞社
6	59	コラムス	セガ
7	51	ソーサリアン	セガ
8	39	ファンタシースターIII	セガ
9	31	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
10	29	ゴールデンアックス	セガ

シューティング部門

1位 THUNDER FORCEIII

難易度もに高かった「THUNDER FORCEIII」。シリーズ3作目でもマンネリ感はない。

「THUNDER FORCEIII」が圧勝。サイドビューのみの構成と、美しいラインスクロールがユーザーの目を引きつけた。「アフターバーナーII」も移植度の高さで健闘。

2位 アフターバーナーII
体感SHTをほぼ完璧に移植。ゲームとしての完成度も高かった。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

え? ほんとうですか?
ユーザーの皆様! ありがとうございました(スタッフ一同礼)。
今後も、皆様の期待にそえるよう、努力を続けます。

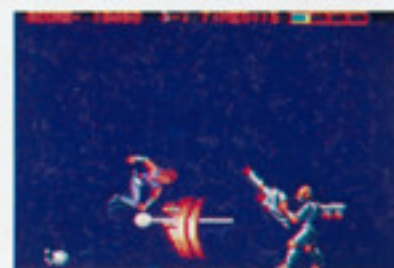
開発担当

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	832	サンダーフォース III	テクノソフト
2	215	アフターバーナーII	セガ
3	78	フェリオス	ナムコ
4	52	TATSUJIN	セガ
5	28	重装騎兵レイノス	メサイヤ(NCS)
6	14	ヘルファイアー	メサイヤ(NCS)
7	10	バーニングフォース	ナムコ
8	8	エアダイバー	アスミック
9	7	ウィップラッシュ	セガ
10	3	フォゴットンワールズ	セガ

アクション部門

1位ザ・スーパー忍

ビデオゲーム版にアレンジを加えたゲームシステムが成功。ACTとしての完成度も高い。

「ストライダー飛竜」の追撃も虚しく「ザ・スーパー忍」が受賞。古城裕三のサウンドと、アメリカン忍者のセンスが光っていた。それにしても1〜3位と4位以下の極端な差はいったいなんなんだ!?

2位 ストライダー飛竜
メガドラ初の8Mソフト。移植ACTの最高峰だ。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

古代祐三氏の音楽、細かなグラフィックに話題が集中し、多彩なアクションが最大の魅力であるこの作品が、流石にこの部門のトップに選ばれたようです。
セガの開発内でも、評価の高い一作です。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	546	ザ・スーパー忍	セガ
2	416	ストライダー飛竜	セガ
3	192	ゴールデンアックス	セガ
4	44	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER	セガ
5	31	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー
6	11	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
7	8	E-SWAT	セガ
8	7	ファットマン	サンリツ電気
9	6	DJボーイ	セガ
10	4	四天明王	シグマ商事

RPG部門

1位ソーサリアン

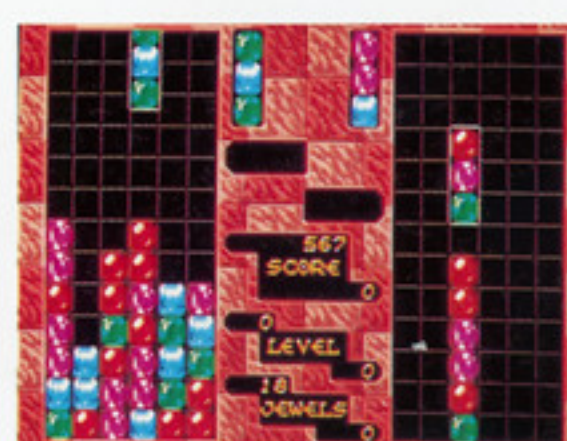
「ソーサリアン」が受賞。それにしてもノミネートは3本だけとは悲しい。次回の対象作品の充実に期待!

1位受賞作・制作スタッフの一言!

いろいろな冒険が楽しめる10本のシナリオ、多種類の魔法、世界観を引き立てるグラフィック、総合的な面で選ばれたということろでしょうか。連日の徹夜が報われましたような気がします。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	702	ソーサリアン	セガ
2	383	ファンタシースターIII	セガ
3	153	ヴァーミリオン	セガ

その他の部門

1位コラムス

プレイヤーを選ばない「コラムス」トップ。がゲームセンターでも立派にテトリスの代役を果たした。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

業務用と比べて、完璧と言い切れる程の移植度。抜群の操作性に家族みんなで楽しめるゲーム性。
こういう所が評価されたと思います。
気が付くと朝だった人も多いのでは?

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	719	コラムス	セガ
2	247	スーパーモナコGP	セガ
3	95	ヘルツォークツヴァイ	テクノソフト
4	53	クラックス	ナムコ
5	39	サイオブレード	シグマ商事

最優秀主演男優賞

文字どおり、主役の男性キャラのベストを選ぶ部門、毎回上位と下位の差が激しい部門だ

1位飛竜

ビジュアルでは1度しか登場しない飛竜。「きさまらにそんな玩具は必要ない」というセリフ、メガドラ版でもしゃべってほしかったなあ。

2位 マイケル・ジャクソン

マイケルの魅力はやっぱりあのダンス。ダンスアタックや音声合成には、思わず笑ってしまいました。

3位 ジョー・ムサシ

これはオープニングに登場するジョー・ムサシ。シブい！ シブすぎる。千葉真一に似てないか？

飛竜のサイファーを使った派手なアクションの魅力が認められて1位。"踊る男"マイケルは多彩な動きのパターンが印象的だった。派手めのアクションゲームの主人公が上位3位をキープする結果となった。

順位	得票		ソフト名
1	467	飛竜	ストライダー飛竜
2	197	マイケル・ジャクソン	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER
3	191	ジョー・ムサシ	ザ・スーパー忍
4	77	ケイン・サ・リーク	ファンタシースターIII
5	69	アポロン	フェリオス
6	43	ギリアス サンダーヘッド	ゴールデンアックス
7	16	フォゴットンワールズの主人公たち	フォゴットンワールズ
8	15	重装騎兵レイノスの主人公	重装機兵レイノス
9	14	ルイン・サ・リーク	ファンタシースターIII
10	11	キースマクダネル	サイオブレード

1位受賞作・制作スタッフの一言！

誰の助けも借りずにたった1人で戦う男の中の男、飛竜に票が集まったようです。勇敢でたくましい飛竜には、男性ユーザーのみならず、女性のファンもけっこう多かったのではないでしょうか？

最優秀主演女優賞

'90年メガドラソフトのヒロイン誰だ。なんてことを決定する部門。思わず投票にも力が入るか？

1位ティリス

ショートソード片手に、殺された親のかたきを討つために戦う、グラマーなねーちゃん。鋭い蹴りが微に炸烈。

2位 アルテミス

ティリスと対照的にアポロンの助けを待つだけのお姫様。どっちが好み？

3位 天現寺ひろみ

エアバイクにまたがったバク宙がとくいな女の子。これでも、れっきとした女子大生なのだ。

性格のまったく違う3人のヒロインの激戦だった主演女優賞。"ひもパン"のティリス、"脱ぎ"のアルテミス、後ろを向いたとき"ヒップ"の魅力が捨てがたい、ひろみとの危ない戦いが繰り広げられた。

順位	得票		ソフト名
1	379	ティリス・フレイア	ゴールデンアックス
2	366	アルテミス	フェリオス
3	213	天現時ひろみ	バーニングフォース
4	32	ミュー	ファンタシースターIII
5	31	ソフィア・ノイマン	サイオブレード
6	30	リナ	ファンタシースターIII
7	28	レースクイーン	スーパーモナコGP
8	26	ライア	ファンタシースターIII
9	15	マーリナ	ファンタシースターIII
10	13	スターナ・オーバル	アローフラッシュ

1位受賞作・制作スタッフの一言！

こちらもたくましい女性が選ばれたようですね。強力な魔法と飛び蹴りが得意な王女という設定の彼女は、女性の時代を象徴しているような気がします。

最優秀助演男優

主役のワキを固めるシブ目のキャラに陽の目を当てるために作られた部門だ。

1位シーレン

ケインの子孫を影で支えたオラキオのアンドロイド。パーツで乗り物に変化できる便利さと、銃での一撃が人気の理由だろう。

2位 ライル・ラ・ミラー

目立たない存在のわりにはけっこう多くの票を取ったライル。シナリオによっては意外な正体が明らかにされることも。

3位 ギリアス サンダーヘッド

見かけは悪いが「ゴールデンアックス」では主役といってもいいぐらいの強さをもつギリアスサンダーヘッド。

PSIIIのシーレンがダントツで1位だが、シーレンが男だという確証はない。2位のライルは目立たない存在なのに、ここまで上位にくいこんだのはなぜだろう。バブルスの4位もいい味出してると思うけどどうかな？

順位	得票		ソフト名
1	333	シーレン	ファンタシースターIII
2	192	ライル・ラ・ミラー	ファンタシースターIII
3	67	ギリアス サンダーヘッド	ゴールデンアックス
4	59	バブルス	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER
5	57	ランス・カルザス	重装騎兵レイノス
6	51	チェッカーマン	スーパーモナコGP
7	23	ソロ	ストライダー飛竜
8	21	オーエン	ソーサリアン
9	19	ヤン	ソーサリアン
10	18	ゾウザリー	重装騎兵レイノス

1位受賞作・制作スタッフの一言！

前回のルドガーに続き、今回も主人公を強力にサポートする人物が、こうして1位に選ばれました。主人公の家系に3代仕えて冒険を助ける彼には順当な賞でしょう。

最優秀助演女優賞

派手さはないが、ヒロインの少ないメガドラにとって彼女たちの存在は、けっこう大きい。

予想どおり1位はミュー。PSIIIの各世代を通してシーレンとともに活躍してきた姿が印象に残ったのだろう。画像取り込みを使ったモナコのレースクイーンの健康美的なボディも気持ちよかった。

順位	得票		ソフト名
1	306	ミュー	ファンタシースターIII
2	121	リナ	ファンタシースターIII
3	97	レースクイーン	スーパーモナコGP
4	87	リンリン	ソーサリアン
5	86	アルテミス	フェリオス
6	43	ライア	ファンタシースターIII
7	42	シルフィー	フォゴットンワールズ
8	34	教子	バーニングフォース
9	31	リーナ	重装騎兵レイノス
10	25	東風	ストライダー飛竜

1位ミュー

まばたきをしないという理由で、みんなから気味悪がられてたかわいそうなアンドロイド。PSIIIでは彼女の存在も重要。

2位 リナ

守ってあげたい女の子ナンバー1っていう感じ。けなげな姿が印象的だった。

3位 レースクィーン

取り込み画像のハイレグが刺激的。彼女の水着を消してしまうウラ技はないのか？

1位受賞作・制作スタッフの一言！

戦えばクローで敵を裂き、守ればテクニックでパーティを助ける、まさに攻防一体のミューは後方支援の鏡ですね。

そんな彼女にこの賞は実にふさわしいでしょう。

最優秀ボス敵賞

ボスのいないゲームなんて坊主のいないお寺のようなもんだ。今期最高のボス的は誰だ？

最優秀ボス敵賞は、かなり票が割れたが、笑い声のインパクトの強さでグランドマスターが受賞。画面上の大きさではトップのダークファルスは惜しくも2位。強さではグランドマスターと対等のマスクド忍者は3位に甘んじた。

順位	得票		ソフト名
1	179	グランドマスター	ストライダー飛竜
2	153	ダークファルス	ファンタシースターIII
3	111	マスクド忍者	ザ・スーパー忍
4	91	ゴジラ	ザ・スーパー忍
5	87	邪獣デュボン	フェリオス
6	75	ガーゴイル	THUNDER FORCE III
7	47	デスアダー	ゴールデンアックス
8	32	ザンダー	ソーサリアン
9	28	スパイダーマン	ザ・スーパー忍
10	24	マンデュー	ファットマン

1位グランドマスター

イカレた冥王グランドマスター。声と顔の迫力でこいつの勝ち！最終面で訳の分からないロシア語をしゃべるのがきいたか？

2位 ダークファルス

シリーズ全てに出演しているのだが、容貌が毎回変わるのはなにゆえだろう？回復テクを使う左手がやっかい。

3位 マスクド忍者

倒すのがけっこう難かしいマスクド忍者。女性を吊り天井の餌食にするというサディストだ。

1位受賞作・制作スタッフの一言！

アップで迫られるととっても怖い、空飛ぶおじさんが、古株ダークファルスを抑えて頂点に舞い上がったというところですか。

稲妻攻撃を受けて何人の飛竜が亡くなったことでしょうね。

最優秀ザコ敵賞

ザコのなかのザコを選ぶ部門。いつも票が割れる部門だ。

PSIIIと「ストライダー飛竜」に登場するキャラが上位に大きくいこんだ。歩くセクハラなどといわれたディムールも”名菓ひよこ”みたいなラッピーには勝てなかった。

順位	得票		ソフト名
1	91	ラッピー	ファンタシースターIII
2	78	ディムール	ファンタシースターIII
3	62	桃華	ザ・スーパー忍
4	53	アマゾネス	ストライダー飛竜
5	51	ロシア兵	ストライダー飛竜
6	49	ソロ	ストライダー飛竜
7	44	スケルトン	ゴールデンアックス
8	28	ラスカル	ストライダー飛竜
9	23	面	ザ・スーパー忍
10	10	暴れザル	ソーサリアン

1位ラッピー

見ている分には、どう見てもひよこなのだが、グラブドのテクニックを使うヤツ。なんか動物愛護協会から文句がきそうなザコだった。

2位 ディムール

健全なゲームに登場してもいいのかと思われるほどのアブナイ姿。女性ユーザーを恐怖のどん底に陥れた。

3位 桃花

中国娘の華麗な舞い。本場中国の鋭いケリに君のジョー・ムサシも苦戦した？

1位受賞作・制作スタッフの一言！

とにかく弱くて貧乏な「歩くヤキトリ」にご投票ありがとうございます。

この賞は、彼らのために存在するといっても過言ではないでしょう。ぴったりすぎる程の受賞ですね。

最優秀アイテム賞

ゲームと切っても切れないアイテムを選ぶ部門。

1位魔法石

ぎりぎりのところでこれが出ると、やたらとうれしい。オリジナルモードでは出ない。

2位以下を大きく離して、コラムスの魔法石が勝利。便利さでは一番のアイテムだ。今回はRPG作品が少なかったせいか、2位以下の得票が少なかったのが残念。

1位受賞作・制作スタッフの一言！

もう後がないときに出てくると非常に嬉しいこのアイテムは、誰もがプレイ中に出現を心待ちにしているものだと思います。

現実世界でも、こういう便利なアイテムがあればいいですね。

2位 魔法の壺

これといって、なくてもいいが、あると便利といった感じのアイテムだ。

順位	得票	アイテム	ゲーム名
1	462	魔宝石	コラムス
2	47	魔法の壺	ゴールデンアックス
3	31	流星	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER
4	29	服	フォゴットンワールズ
5	28	ライアペンダント	ファンタシースターIII
6	26	モニター	ファンタシースターIII
7	24	えっちな本	ヴァーミリオン
8	22	ブラックタイル	クラックス
9	21	モノメイト	ファンタシースターIII
10	20	アンティポイズン	ファンタシースターIII

最優秀ウエポン賞

攻撃用の武器、攻撃法を選ぶ部門だ。

1位フェリオスの剣

これを取らずにクリアできる人間が、いるわけない。パワーは最強だ。

この部門もかなり票が割れた。通常のため撃ちとの対比が16対256というすさまじいパワーをもつフェリオスの剣が他をわずかに抑えて受賞。

1位受賞作・制作スタッフの一言！

この春流行しそうな剣の情報です。カラーはメタリックブラックが本命。把手はシンプルな鎖巻き。レディースでも刃渡り90～95センチがおしゃれ。ホルダーに収めず、抜き身で背負うのが流行りそう。

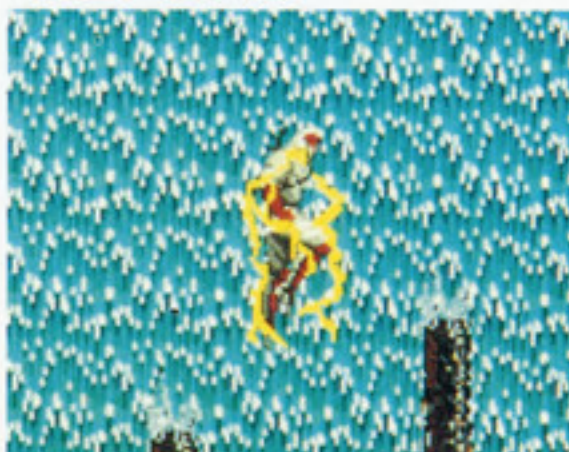
2位 サイファー

光子力トンファー。飛竜の標準装備。連射できるのが、強み。

順位	得票	ウェポン	ゲーム名
1	169	フェリオスの剣	フェリオス
2	143	サイファー	ストライダー飛竜
3	89	ドラゴンスレイヤー	ソーサリアン
4	78	タツジンボム	TATSUJIN
5	53	セーバー	THUNDER FORCE I..
6	44	サンダーレーザー	TATSUJIN
7	41	ミサイル	アフターバーナーII
8	39	アローフラッシュ	アローフラッシュ
9	37	ウエーブ	サンダーフォースIII
10	31	ホーミングレーザー	フォゴットンワールド

最優秀アーマー賞

単なる防具に限らず、バリアなどの防御手段も審査の対象だ。

1位雷の術

耐久力がちょっとイマイチだったものの、便利さでは一番。ムサシの危機を救ってくれた。

RPG日照りを反映して、この部門もアクション、シューティング系のゲームから選ばれたものが多かった。ジョー・ムサシを数多くの危機から救った雷の術が1位。

1位受賞作・制作スタッフの一言！

アーマーといえば、やはりこれになるでしょう。

重量がなくて疲れない上に無敵という、とても便利なものですから。

実用性の高さが投票数の多さに繋がったのでしょう。

2位 クロー

攻撃と防御が同時にできる優れものだが防御はさほど期待できない。

順位	得票	アーマー	ゲーム名
1	317	雷の術	ザ・スーパー忍
2	156	クロー	THUNDER FORCE III
3	145	シールド	THUNDER FORCE III
4	54	シールド	重装機兵レイノス
5	49	ICE	E-SWAT
6	39	ヘルパー	大旋風
7	26	オプション	ストライダー飛竜
8	21	ロボットマイケル	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER
9	13	マキシマムプロテクター	ファンタシースターIII
10	10	プロテクター2	フォゴットンワールド

最優秀美術賞

デモ、その他の画面の美しさを競う部門と考えてもらいたい。

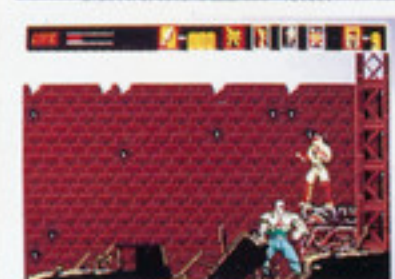
1位スーパーモナコGP

セガの取りこみ画像の美しさは定評のあるところ。オープニングや受賞シーンはお見事。

取り込み画像がが美しかった「スーパーモナコGP」受賞。「ザ・スーパー忍」の場合はセンスのいいグラフィックが光った。炎の面のラインスクロールが美しかった「THUNDER FORCEIII」も妥当。

1位受賞作・制作スタッフの一言！

エンジン音が聞こえてきそうなタイトル画面に、レース結果場面、世界16ヵ国コースの美しい背景、これらを評価していただいたものだと思います。

でも、とどめはやっぱりレースクィーンでしょうか？

2位 ザ・スーパー忍

ターミネーターやスパイダーマンなど、他にはないアメリカンなセンスが光る。

順位	得票	ゲーム名	
1	416	スーパーモナコGP	セガ
2	197	ザ・スーパー忍	セガ
3	179	THUNDER FORCE III	テクノソフト
4	106	ソーサリアン	セガ
5	62	バットマン	サン電子
6	57	ストライダー飛竜	セガ
7	54	ファンタシースターIII	セガ
8	31	ヴァーミリオン	セガ
9	28	フェリオス	ナムコ
10	25	アフターバーナーII	電波新聞社

最優秀音楽部門

いうまでもなくゲームサウンドのベストを選ぶ部門。

トップは「ザ・スーパー忍」。古城サウンド聞ききたさにソフトを買った人もいるはず。軽快なテンポと、シンセドラムが効いていた「THUNDER FORCEIII」は2位。

1位ザ・スーパー忍

和風にアレンジされたアップテンポのロックから、ソウル風BGM、中華風BGMなどとバラエティーに富んでいた。

2位 THUNDER FORCEIII

テクノソフトオリジナルCDも好評だった。サウンドンドテストは涙モノ。

3位 ヴァーミリオン

「ヴァーミリオン」のサウンドは、あのSSTバンドが手がけている。ライブでもよく演奏しているぞ。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	302	ザ・スーパー忍	セガ
2	236	THUNDER FORCEIII	テクノソフト
3	189	ヴァーミリオン	セガ
4	172	ソーサリアン	セガ
5	94	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER	セガ
6	43	ファンタシースターIII	セガ
7	41	フェリオス	ナムコ
8	38	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
9	28	アフターバーナーII	電波新聞社
10	16	ゴールデンアックス	セガ

1位受賞作・制作スタッフの一言／

ゲームの雰囲気を盛り上げる重要な音楽を、古代祐三氏が期待通りに作曲してくれました。
我々もさらにメガドライブにふさわしい音楽を作って行く覚悟ですので、読者の皆様方も御支持をお願いします。

最優秀特殊効果賞

ハードを生かしきった技術力や見せ場（映画でいうSFXと思っていただきたい）を選ぶ部門。

メガドラで初めて使われた「THUNDER FORCEIII」のラインスクロールはやはりユーザーに強烈な印象を与えたようだ。2位のゴールデンアックスの魔法もハデだった。

1位THUNDER FORCEIII

あのラインスクロールを見たときは、やっぱり衝撃的だった。縦横の多重スクロール、多関接をもつなボスなど、欲張りな視覚効果が目を引いた。

2位 ゴールデンアックス

ティリスのど派手な魔法や音声合成などがユーザーに支持された結果だ。

3位 スーパーモナコGP

多くの部門に顔を出している「スーパーモナコGP」取りこみ画像のビジュアルなどが支持を受けた理由。

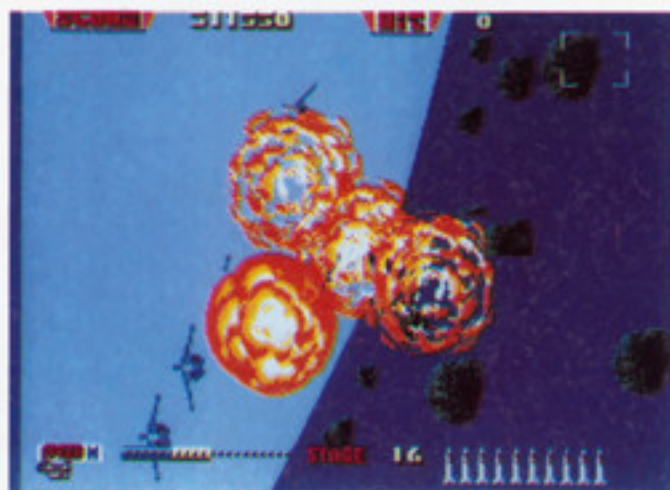
順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	497	THUNDER FORCEIII	テクノソフト
2	122	ゴールデンアックス	セガ
3	115	スーパーモナコGP	セガ
4	102	アフターバーナーII	電波新聞社
5	94	ストライダー飛竜	セガ
6	67	フェリオス	ナムコ
7	39	ファンタシースターIII	セガ
8	38	ザ・スーパー忍	セガ
9	33	ソーサリアン	セガ
10	27	ヘルツォークツヴァイ	テクノソフト

1位受賞作・制作スタッフの一言／

こうして各部門に入賞することが出来たのも、読者の皆様の応援のおかげです。
今後も期待を裏切らない作品作りに青春を賭けます。 制作担当

最優秀移植賞

ビデオゲームやパソコンゲームからの移植作品のベストを選ぶ部門だ。

誰でも納得できる結果になった。特に上位3位は文句なし。この3本はビデオゲーム版に比べても、ほとんど遜色なく移植されていてメガドラの性能を見せつけてくれた。

1位アフターバーナーII

ぐるぐる回転する地面、特殊音源によるBGMなど、操作感覚など移植のしかたは最高といっていい。

2位 ストライダー飛竜

メガドラ初の8Mの大容量ソフト。これからもどんどんCPシステムの移植を願いたい。

3位 スーパーモナコGP

ビデオゲーム版の背景の美しさをそこなわず移植。オリジナルモードもいいでき。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	374	アフターバーナーII	電波新聞社
2	225	ストライダー飛竜	セガ
3	141	スーパーモナコGP	セガ
4	132	コラムス	セガ
5	61	レインボーアイランド エキストラバージョン	タイトー
6	58	ソーサリアン	セガ
7	56	ゴールデンアックス	セガ
8	38	TATSUJIN	セガ
9	19	ヘルファイアー	メサイヤ(NCS)
10	16	大旋風	セガ

1位受賞作・制作スタッフの一言／

本作品が最優秀移植賞をいただいたそうで、ありがとうございます。細かい点では厳しい批評もいただきましたが、「3Dシューティングとしての面白さ」の移植に最重点をおいたことが、高い評価をいただいたのだと思います。今後もより良いソフトの開発に努力しますので、応援してください。

最優秀演出賞

グラフィックやイベント、サウンドなどゲームを盛り上げるアイデアを評価する部門。

1位 MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

音楽とダンスとゲームを結びつけた演出が新鮮だった。敵をダンスでやっつけるというアイデアもいい。女の子ユーザーにも人気?

2位 重装機兵レイノス

メカフェチにはたまらない、このセンス。ときどき入る通信が、これまた雰囲気を盛り上げる。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

とにかく踊り、何かにつけてポーズをつけるマイケルに、敵の位置を教えてくれるバブルス君。ゲームを盛り立てるユニークなザコ敵。マイケル本人のチェックが入っているだけあって、優れたものになったと思います。

マイケル・ジャクソン自ら制作に携わったムーンウォーカーのしゃれた演出効果が支持され1位。2位のレイノスはバランスのいい演出に評価を受けたようだ。2～5位は激戦だった。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	255	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER	セガ
2	121	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
3	115	ストライダー飛竜	セガ
4	103	ザ・スーパー忍	セガ
5	92	ソーサリアン	セガ

最優秀脚本賞

ゲームのシナリオや舞台設定など対照にした部門だ。

1位ソーサリアン

パソコンからの移植だが全部で10本のメガドライブオリジナルシナリオは、短いながらも粒ぞろい。

2位 ファンタシースターIII

シリーズ3作目だが世代別に違ったストーリーが用意されているマルチエンディングが話題を読んで2位。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

ダンジョンから中国まで、幅広い種類の冒険が楽しめる10本のストーリー。1つ1つが独立していながら最後で関連性を持つシナリオ、多様な登場人物。これらをユーザーの皆様が支持して下さったのでしょう。

「ソーサリアン」のシナリオはどれをとっても完成度が高かった。これが受賞の一番の理由だろう。「ファンタシースターIII」のマルチエンディングシステムも評価がは高かった。SHTながら、レイノスも好位置をキープ。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	362	ソーサリアン	セガ
2	306	ファンタシースターIII	セガ
3	161	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
4	75	サイオブレード	シグマ商事
5	69	ヴァーミリオン	セガ

最優秀パッケージ賞

メガドラソフトの顔ともいえるパッケージのデザインやイラストを選ぶ部門だ。

1位ソーサリアン

ソフト自体にも人気があったが、パソコン版と同じく、米田氏のイラストを使ったパッケージが光っていた。

2位THUNDER FORCEIII

「ソーサリアン」とは対象的に赤系を基本にした派手なイラストが目立っていた。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

パッケージは、そのゲームの内容とイメージを、1枚の絵で如何に伝えられるかがポイントになります。

このパッケージはソーサリアンのイメージを充分に伝えていることと思います。

いままでどおり、ハードでリアルな感じのパッケージが多かったメガドラソフト。米田氏のイラストを使った、「ソーサリアン」がトップ。2位以下を大きく引き離している。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	314	ソーサリアン	セガ
2	117	THUNDER FORCEIII	テクノソフト
3	101	スーパーモナコGP	セガ
4	81	ザ・スーパー忍	セガ
5	73	コラムス	セガ

最優秀サードパーティー賞

サードパーティーのベストソフトを選ぶ部門。前回に比べてノミネート作品は、段違いに多い。

1位THUNDER FORCEIII

2回連続テクノソフトのゲームが受賞。「THUNDER FORCEIII」の内容をトータルに見れば当然といえるかもしれない。

2位 アフターバーナーII

最優秀移植賞も受賞した「アフターバーナーII」。移植作品としては、この部門トップだ。

1位受賞作・制作スタッフの一言!

このような賞を戴けるなんて、夢にも思いませんでした。スタッフを代表してお礼を申し上げます。

制作担当

前回に比べて一番変化があったのが、この部門。前回ノミネート作品は、たった2作。メガドラのサードパーティーが充実した1年だった。2位以下は、参入第1弾のソフトが、ずらりと並んでいる。

順位	得票	ソフト名	メーカー名
1	748	THUNDER FORCEIII	テクノソフト
2	218	アフターバーナーII	電波新聞社
3	53	フェリオス	ナムコ
4	44	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)
5	39	レインボーアイランド エキストラバージョン	タイトー

バブルス記念大賞

ちなみにバブルスとはマイケル・ジャクソンの飼っているチンパンジーだ。
メガドラだけでなくゲーム業界に関わりのあるトピックスをあげてもらった。

1位CD-ROM発売発表

メガドライブ専用CD-ROMドライブの本誌予想図。発売時期は今年中ということだけで未定。価格は4万円を切るといわれているが……。

2位メガドラIBM-PCコンパチマシン発表

今年夏頃、発売予定のメガドラIBM-PCコンパチマシン。IBM-PCの豊富なソフトが利用できることが魅力の一つ。価格はハードディスクつき以外は10万円台。

さて、今回のバブルス大賞の1位は、CD-ROM発売発表。メガドラ本体発売後まもなくからCD-ROMのうわさはあったが、昨年の夏、セガから公式に発表された。発売は今年、というだけで、まだ正確な発売時期などは未定のようだが、ユーザーの期待は、得票を見てもわかるようにかなり大きい。2位は、メガドライブIBM-PCコンパチマシンの発表。メガドライブの上位機種というわけではなく、メガドラとは別のコンセプトのマシンだが、68000と80286のツインCPUやFDDを登載していることから、メガドラの新たな展開を感じさせたことに注目が集まったようだ。3位には「シャイニング＆ザ・ダクネス」の発表が顔を出している。ユーザーがRPGに飢えていることの現れだろう。以下、ゲームギア、メガモデムなどの発売などが続く。そして、スーパーファミコンの発売。投票〆切がスーパーファミコン発売前だったにも関わらず10位に登場。メガドラユーザーにしても当然、気になる存在というところか。

順位	得票	
1	382	CD-ROM発売発表
2	137	メガドライブIBMコンパチマシン発表
3	115	シャイニング＆ザ・ダクネス製作発表
4	113	ゲームギア発売
5	109	メガモデム発売
6	57	メガドライブ100万台突破
7	37	サードパーティの充実
8	29	BEメガの月刊化
9	26	スーパーファミコン発売
10	24	メガドラ回転・拡大・縮小ソフト発表

というわけで、次回もよろしく

というわけで、メガドライブ・アカデミー賞全23部門が決定。いかがだったかな？

予想どおりでだったり、意外な結果となった部門もあったかもしれない。お気に入りのソフトが受賞されていなくても、それはそれで賞がないでしょ！ということでごカンベンを。とにかくメガドラユーザー自身が選んだ結果ということで参考にしてほしい。

さて、今回のメガドライブ・アカデミー賞は、受賞対象作が前回の16本に比べ、3倍以上の49本。サードパーティーも充実し、たった一年で、ソフトの発売本数も飛躍的に伸びた。その反面、ノミネートされたソフトのうちRPGが、3本、シミュレーションがたったの1本、アドベンチャーいたってば皆無という、ジャンル的にアクション・シューティング系に極端に偏った結果となった。また、話題となるソフトとそうでないソフトの格差も極端に開いたことも今回の特徴。事実、「スーパーモナコGP」や「THUNDER FORCE III」、「ザ・スーパー忍」が、多くの部門で大量の得票を集め、それ以外のソフトの存在が、かすんでいたような気がする。こうして見ると、メガドラユーザーの目というのはけっこうシビアなんだなとつくづく思ってしまう。今後、メガドラソフトのさらなる向上と個性化に期待したい。

ところで、ちょっとした朗報を1つ。今回最優秀音楽を受賞したソフトのサウンドをベストセレクションしたCDがポリスターから2月頃、発売される予定だ。ユーザー自身が選んだメガドラサウンドを楽しんでほしい。

なお、このメガドライブ・アカデミーは、今回限りではなく、なんらかの形で継続してく予定。とにかく今回、こうした形でメガドライブ・アカデミー賞の各部門が発表できたのも、かえすがえすも読者の方々のおかげです。メガドライブ・アカデミー賞に対するご意見ご希望などの投書をお待ちしています。

最後に投票していただいた方々にこの場を借りて深く感謝いたします。また、ご協力していただいたメーカーの広報、開発の方々にも厚くお礼をもうしあげます。

と、いうわけで次回もよろしく！

（BEEP！メガドライブ　メガドライブ・アカデミー賞選考委員会）

よかったよかった
ケケケ
MD
アカデミー賞のトロフィー

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART3

BEメガホットメニュー

●エアロブラスターズ——97
●究極タイガー——102
●ヴォルフィード——106
●魔物ハンター妖子ー第7の警鐘——109
●ワードナの森SPECIAL——112

エアロブラスターズ

KANEKO／1月31日発売／6,000円／SHT／4M

さて、このホットメニューでの紹介もいよいよ佳境に入ったぞ。今回は3、4、5面を詳しく、最終の6面をチラッと紹介しよう！ 3面からは戦場も宇宙空間へと移り、さらに厳しい戦いが待っているのだ。

Phase 3 Scramble！ 地上～成層圏

ここからはいよいよ地球を離れての戦いになるぞ。都市上空では雲のすき間から襲ってくる敵戦闘機「ゴルバ」、成層圏ではどこからともなく出現する宇宙兵器「ソラリン」など、出現位置が分からない敵が増加する。

また、全体的に耐久力がアップしているので、ブラスターフラッシュですら、一撃必殺技ではなくなってしまうのだ！

意外な強敵ユンカー

特にスピードがあるわけでもなく、武装が強力なわけでもないが、上空戦に登場するユンカーには意外と苦労させられそうだ。

というのも、耐久力が強く、一度にたくさん出てくるので、進路を塞がれてしまううえ、急ブレーキでの追突を狙った動きもしかけてくるからだ。スピードがないだけに、動きをよく見ておけば防ぐことは可能だ。

ゴルバは無視せよ！

ゴルバというのは、雲の中から突如現れるカブトガニのような形をした戦闘機。

装甲の厚さは上空戦で最高なんだけど、動きは鈍重だし、攻撃も単調……というわけで、この場合は相手にしないほうがいい。

周りのザコにやられるのがオチだ。

攻撃の隙をついて楽々脱出。強敵もたちまちただの障害物に。

成層圏の激闘！

頭の部分を狙って攻撃を加える。時間がたてば自爆するけど。

青空が途切れたら、成層圏突入。ここからは、敵の攻撃も激しくなってくる。

最初に現れる強敵は、小型の宇宙戦闘機ソラリンだ。

突然宇宙空間に現れる緑色のコアを目指して、胴体部が集まってくる。半透明の状態ならば当たってもやられることはないが、合体が終了して、きれいな円形になったところで、猛然と体当りをしているのだ。

続いては、蛇の形をしたロボット機が登場する。画面上をところせましと飛び回る。身体が大きいため避けるのも至難の技だ。

数が多すぎて、当たってしまうことが……！

Phase 4 Out of Gravity（衛星軌道〜地球圏脱出）

このステージは、大気圏を突破した直後での闘い。地球を取り巻く衛星軌道を越え、地球の引力圏を脱出する。

衛星軌道には、破壊され、放棄された宇宙船の残骸がるいるいと横たわり、巨大な障害物と化している。

モノによっては、フラフラと浮遊しているものもあり、危険極まりない。

ここを突破すると、なにやら宇宙ステーションの内部らしいところへ入り込んでしまう。しかし、敵の要塞になっているこの場所にはさまざまなワナが……。

また、宇宙空間では自機の操縦が難しくなるので、戦闘はますます困難になっていく！

Danger Zone I

宇宙船の残骸で身動きのとれないような衛星軌道。敵もそれを知っているのだろう、上空からは爆撃機が、前からは巨大戦艦が、集中攻撃を仕掛けてくる。爆撃機は障害物のない上空を飛んでいるのだが、こちらが上空へ上がろうものなら、高度を調整して後ろから体当りをしてくる。

爆撃の隙をついて、機を動かし、前方の敵を撃破するのが唯一の対処法。

かなりハードな場所である。

何機も連続して攻撃してくる爆撃機。だがよくみると隙も……

残骸の中には、規則的に動くものもある。

Danger Zone II

こちらは敵の要塞のなか。対空砲やら、追尾ミサイルやらいろいろな武器が揃っている。

先ほどの仇役、爆撃機も多数登場するが、なぜか、衛星軌道の時よりも簡単に脱出できるのだ。むしろここで気をつけたいのは、操縦ミスによる衝突事故。

宇宙空間に入ると、操縦が難しくなるぞ。

宇宙空間の恐怖

宇宙空間で、操縦ミス・衝突事故が起こり易い原因は、慣性のいたずらだ。

地球上では大気がブレーキとなって、自機をコントロールできたのだが、ここでは上下・左右へ移動すると、なかなか停止しなくなる。

こまめなボタン操作で自機を上手に操縦せよ。

十字ボタンを下に入れるのがコツだ。

戦闘ロボット ブランチャー

こいつは、俊敏なうえに、意表をついた縦移動を得意とする敵ロボットだ。

攻撃自体は、通常弾を前方に撃ってくるだけで、たいしたことはないのだが、接近戦ではいささか分が悪い。

出現と同時に、なるべく遠距離から攻撃を加えて破壊しておきたい。

そうすれば、いやな戦闘機との複合攻撃も避けられるだろう。

Phase 4 強敵トリオ 大型戦艦ハンマーヘッド

この面のヤマ場である、衛星軌道で出現する大型艦。

出現と同時に２つに別れて攻撃してくるのだが、攻撃そのものは小型戦闘機以下。思いだしたように通常弾を撃ってくる程度だ。

しかし、その巨大な船体は、こちらの通路を狭めてしまう。

対空地雷 リリカルパック

敵の要塞内に設置されている対空地雷。頭部に通常砲を持っており、砲台としても活躍する。しかし、上空をとおったところでいきなりホーミングミサイルに変身。攻撃してくる。

数が多くなる後半では、かなり厄介な敵になるだろう。ロケットとして飛び上がった状態で撃ち落とすと、白煙を引いて落ちていく（かなりかっこいい最期だ）。

Phase 5 The Borderline（敵要塞惑星外縁部）

小型要塞を突破したくらいで、喜んではいられないぞ。

ここからは、いよいよ敵の本部。要塞惑星を攻撃するのだ。

さすがに本拠地とあって、ものすごく厳しい対空砲火が君をお出迎え！

中ボスらしき大型ロボットも初登場してくるぞ。ここまでくれば、多少なりとも武装のパワーアップはできていることだろう。

オプションもいいけど、パワーアップアイテムも取るように心掛けること。

機雷や障害物といった、思いがけない伏兵にやられることも増えそうだ。

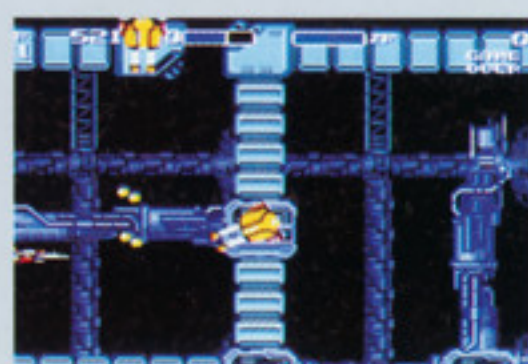
慣れてきた人も慎重な操縦を！

砲台とミサイルの猛攻撃！

ガッシリと組み合わされた鉄パイプのようなところに、2連装の大砲が据えられている。敵の戦闘機や、ミサイル、ロボットなども、これまでにない密度で攻撃をしかけてくる。

スタート直後のミサイル機、触手の長い戦闘機オゼッラの攻撃はかわせても、砲台地帯に入った頃から現れる強敵の連続攻撃は、撃墜される可能性は大きいはずだ。

救いは、数こそ多いが発射速度が遅いことくらい。敵の動きを見きわめよう。

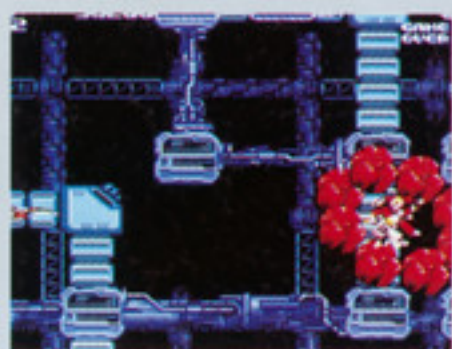
小型ミサイルは破壊可能だが、なにしろ数が多い！

砲台の弾はもちろん、本体に当たってもやられてしまう。

巨大なミサイルは、ホーミングではないので簡単に避けられる。

ガザデ大集合！

首にある襟巻を回転させながら攻撃してくるロボットには2つの種類がある。

一つは、2〜3機で攻撃を仕掛けてくる緑エリマキ。こいつらはどれか一体に集中して攻撃を加えよう。もう一つは大きくて赤いエリマキで攻撃してくる赤エリマキだ。

動きが読みづらい強敵だぞ！

機雷に注意

猛攻をくぐり抜けたあとの、ちょっと一息つきたい場面。敵の攻撃も弱まったようだ。そんなところでひっかかりやすいのが、機雷。

ここでは、下から上にゆっくりと移動していく機雷がでてくる。ゆっくりしすぎているために、かえって見落とす可能性もあるのだ。

下から上に動くということを忘れる場合も多いぞ。

特攻機出現！

真っ赤な色も不気味な神風機。後ろからの攻撃にも注意せよ。

中盤から後半にかけて、敵も必死に反撃してくる。なかでも後ろから体当りしてくる、この赤い飛行機には要注意！

こいつらは、スピードもそこそこあって気付くのが遅れると命取りになるぞ！

自機を画面の中央で操作したいところだ。

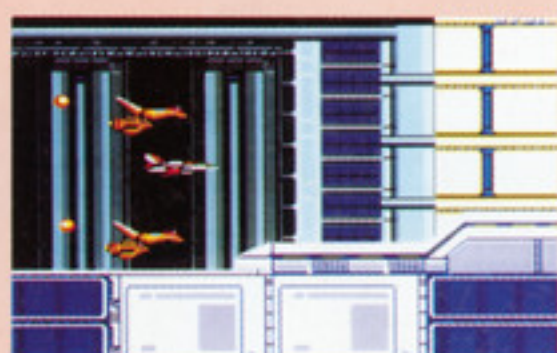
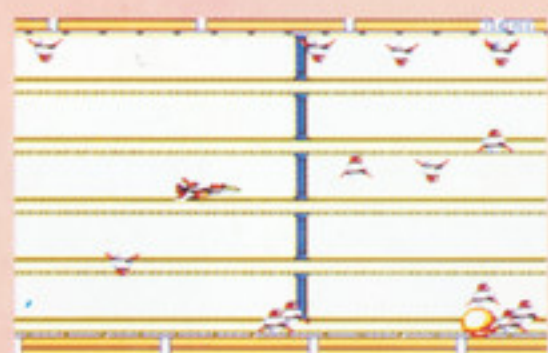
エアロブラスターズ

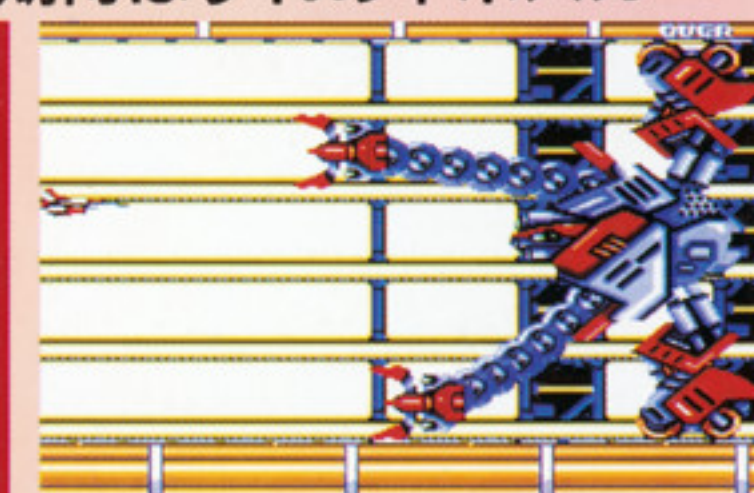
基地内突入

いよいよ要塞内部に突入する。ノーマルショットでは狙えないくぼみに対空砲があったりするものの、敵の数はグッと減り、攻撃自体もおとなしいものとなるではないか！

こんなはずはないと思いつつさらに侵入すると明るい黄色の部屋に出た瞬間小さな機雷が部屋中にとりつけられている！

しかし、ここはタイミングよくブラスターフラッシュを使えば切り抜けられるはず。さらに進むと狭い通路に中ボスのガニーが……。

侵入直後。意外にも貧弱な武装にほっと一息。しかし……。

まずは、3列縦隊でやってくる、敵の戦闘機。耐久力があるぞ。

部屋一面に広がる機雷の海。自機めがけて突っ込んでくる前に倒せ！

期待はずれの中ボスガニー

機雷の部屋を突破すると、道幅が狭まり、通路のようなところに出る。その狭い通路を塞いでいるのが中ボスのガニーだ。その名のごとく蟹の形をしているのだが攻撃は触手のみ。安全地帯から連射すれば簡単に破壊できる。

THE BOSS その攻撃と対策

Phase 3

攻撃パターン **ビットステーション**

攻撃は3パターン。装甲がついているときは、ビーム砲台と、前部のエネルギー弾を放ち、はがれると赤い誘導弾を撃ってくる。

6つある砲台からレーザーを撃ってくる。これを潰せば装甲がはがれるのだ。

前方からの攻撃は紙一重で避け、砲口を射撃。ここは敵の弱点でもあるのだ。

はじめはゆっくり。しかし自機を見つけると急スピードで向かってくる。

攻略法！ 自機をこまめに移動させることがコツ。誘導弾が苦手な人は、砲台攻撃をやめて中央だけを攻撃すれば装甲のまま破壊できる。

この誘導弾は加速したら曲がれなくなるのだ。

Phase 4

攻撃パターン **マーダードール**

鎖がまのような武器で攻撃してくるかと思えば、ジャンプして天井に貼りついたり、遠距離から、大きな弾を放ってみたりと、多彩な攻撃方法を見せるマーダードール。

しかし、派手なわりには、実際にヒヤッとさせる攻撃は少ない、花火のようなロボットだ。攻略そのものは簡単だろう。

最初の鎖がまによる攻撃は、ビットステーションの誘導弾同様、一度放たれると誘導ができなくなるので、自機の位置を少し変化させれば避けられるはずだ。

後半の巨大な弾はスピードが遅い。

移動するタイミングがずれると痛い目にあう鎖がま攻撃。攻撃の直前に移動すること。

おおっと！ いきなりのジャンピングニー!! 画面の左端によって、動きを観察するべし。

大きいけど、スピードがないので、簡単に避けられる攻撃。油断さえしなければ楽勝！

攻略法！ すべては最初の攻撃をどう避けるかにかかっている。敵の鎖がまは、自機のいた位置めがけて投げられるので、投球動作に入ったところで移動してやる。また、この武器は防御もかねており、鎖に当たっても無効になってしまうからそのつもりで。また、敵には弱点は特になく、どこに当たっても有効弾になるぞ。鎖がまさえなければ、画面左端が安全地帯になるのだ。

逆立ちしたからどうなるってもんでもないでしょ。

Phase 5

攻撃パターン **パイルボンバー**

こいつは強い！ このゲームで最強なんじゃないかと思うほど強い！ とにかく撃ってくる弾の数が尋常じゃあない。

砲台を背中に背負い、それを通路に建てていく。自機が近づくと、その砲台や、敵本体からシャワーのような砲火が……！

据え付けた砲台からは、一度上に上がった弾が落下してくる。また、緑色の拡散弾も厄介で、逃げ場を与えてくれないのだ。

攻略法！ 砲台から打ち上げられる弾には当たり判定がない。だが、完全な攻略法はほとんどない。強いていうなら、敵の放ってくる赤いボール。これが後で拡散弾になるのだが、こいつを早めに破壊しておきたい。砲台の攻撃もあるので、かなり難しいことだけどね。あとは敵の攻撃の合間になるべく強烈な打撃を与えることだろうな。

チャンス！ 攻撃される前に撃ちまくってやれ！

かしこいパワーアップとは……

アイテムキャリアには、5つのアイテムが搭載されているが、無計画に取りにいっていないかな？　アイテム、特にオプションは、T.P.O.(時・場所・状況)に応じて使い分けることが必要だ。

ただ1つの例外は、通常弾のパワーアップ。これだけは、いついかなる状況でも、見つけたら取るようにしたい。下にオプションの使用例を紹介したから参考にしてほしい。

ノーマル攻撃の最高パワーアップ状態。どんなに固い敵でも、(ボス以外)数発命中すれば倒せるでしょう。

このオプションはここで使え！

ミサイルには貫通と誘導2つのタイプがある。貫通型は対ボス戦などに使用。

誘導タイプのミサイルは、ボス戦のほか、後ろからくる敵などに有効。

威力は最高にあるんだけど、操作ができないヘルボットは上級者向き。

ブラスターフラッシュの使い方

威力はあるけど、発射間隔が長いブラスターフラッシュは、うるさいザコを一撃で全滅させるために使いたい。ボス相手に多用すると、攻撃を受けやすくなる。

ゲージが赤くなったら充電完了だ。

壁の砲台や機雷の一掃に使いたい。

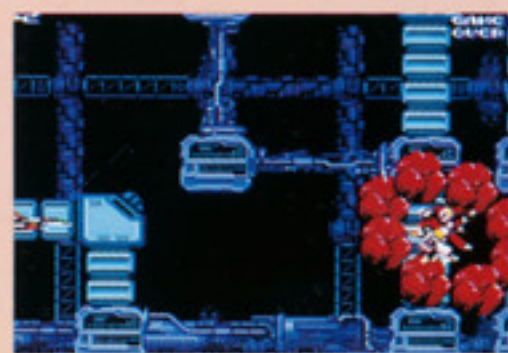
敵の動きを予想せよ！ Point

このゲームで注意しなければならないのは、敵の攻撃よりも動きのほうだろう。

上下、あるいは左右への移動の途中、急激に方向と速度を変えて飛び込んでくる敵が非常に多いのだ。

敵本体ばかりではなく、砲弾やミサイルにも同様の動きをするものがあるのだ。

ユンカー

何機も攻撃してくるなかに、急接近してくるヤツがいる。左端にいれば、衝突はしないが、他機の餌食になりやすい。

ガザデ

エリマキが大きく変化して、画面いっぱいに動き回る。ある程度法則もあり、破壊も可能なので、さほど強敵ではない。

このほか、3面のヘビ型の敵やボスのビットステーションの誘導弾、5面の機雷なども要注意だ。基本的に、同じ場所に留まっているのは自殺行為。

そして最終フェイズは!?

いよいよ最終面。敵要塞惑星内部に侵入する。ここでは、敵の攻撃もさることながら、地形障害物が激増する。

スタート直後の、絶えず動き続けている鉄パイプ。まるでダンジョンのような、壁の道。移動範囲は極めて少なく、追い打ちをかけるような、小型ミサイルが乱射される。このミサイルは、機の破壊よりも、行き場を塞ぐことが目的のようだ。

そして、待ち受けていたボスとは……!?

ミサイル・吊り天井！
そして強敵……

侵入直後は、空洞になっている場所での戦闘になる。

行く手を阻む鉄パイプ。なかには動いているものもあって危険。

ダンジョンのような壁地帯。様様なトラップが君を待つ。

究極タイガー

トレコ／2月発売予定／7,500円／SHT／5M ©TRECO

去年12月号から始まり、今回で3回目の紹介になる「究極タイガー」も、いよいよ発売が近づいてきた。そこで今回は、STAGE1～4までの攻略を、全ステージマップつきでドーンと紹介してみたぞ。

STAGE・1 このステージで基本に慣れよう。

最初のステージなんだから、それほど攻略で難しいところはないハズだ。ここで、基本的な操作や戦闘ヘリの切り返し、輸送ヘリの攻略パターンなどを覚えて、バッチリいきたいね。地上の敵でチョット注意したいのはタンク。なにしろ後半にドバッと出現するのだ。

最初のうちはしかたがないが、慣れてきたら先のステージに備えて、なるべくBOMBは温存しよう。こんなところで手こずるようじゃ、クリアまでの道は、遠く険しいぞ。

ENEMIES 主な敵キャラ

戦闘ヘリ

ここに出現するのは青い戦闘ヘリ。画面の上の方から出現し、除々にタイガー（自機のこと）めがけて角度を変えて突撃してくるぞ。もっとも、ときどき弾を撃ってくる程度で、突撃角度も緩やかに変化するので、タイガーを軽く動かすだけで、簡単にかわせるけどね。

タンク

このステージに出現するのは黄色い戦車のみ。移動速度もそれほど速くなく、装甲も薄いので楽に倒せるぞ。攻撃もチョロチョロだから、一台一台ならたいしたことはない。しかし後半に出現する大部隊は、パワーアップしていないとキビシイ。出現時にできるだけ破壊しておこう。

砲台

地上のあちこちに設置されている砲台。正確にタイガーを狙い撃ちしてくるので、注意が必要。砲台だけならば倒すのは難しくないけど、他の飛行キャラなどと複合して攻撃されると、結構難しくなる。だから、設置位置を覚えておき、なるべく早めに破壊しといた方が身のためだ。

輸送ヘリ

この面に出現する唯一のアイテムキャリアー。といっても、結構装甲が厚いし、弾も3方向にばらまくので、倒すのは難しいのだ。ウエポンをパワーアップしていなければ、BOMBを使って確実に倒しちゃうほうがいいかも。ケチって死んだら、元も子もないからね。

↑Ⓐへ

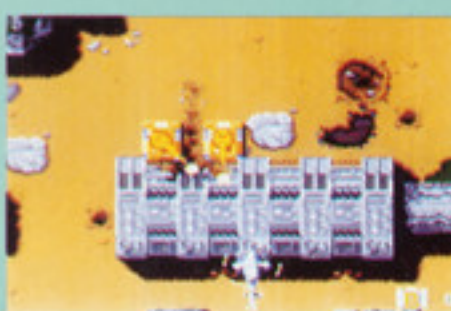
START

ウエポンチェンジだ!!

ここに出現する輸送ヘリを倒すと、ウエポンチェンジが……。なに、出現しない？　ここでパワーアップなんかが出るようなプレイをしているなら、リセットして最初からやり直せ！

とにかく、ここでウエポンを青に変えれば、後半は楽勝だぞ。

ほ～ら、順当にプレイしていれば確実にウエポンチェンジが出現するでしょ。

かくれタンクに注意

右端から順に出てくる。そこを狙って攻撃だ。

この建物のあたりにタンクが3台ほど出現する。といっても建物の中に隠れるインケンなやつらなので、倒しにくいぞ。パターンを覚えて、一台ずつ撃破しよう。

ワンポイントテク ★を逃すな！

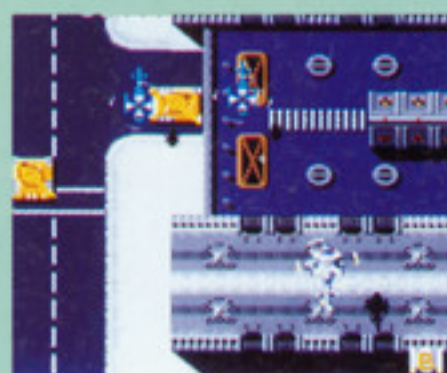
地面に隠された☆を探し出して取るのだ。

☆を死なずに連続10個取ると、エクストラBOMBが出現するぞ。だから、死なない程度に頑張って☆を集めよう。

輸送ヘリ出現!!

最初の輸送ヘリが出現する。しかし、ここではまず地上の砲台を壊すのだ。そうすれば、輸送ヘリに全力でかかれるってワケ。とりあえずここでウエポンをパワーアップだ。

輸送ヘリのくせに、戦闘ヘリより強い変なヤツ。

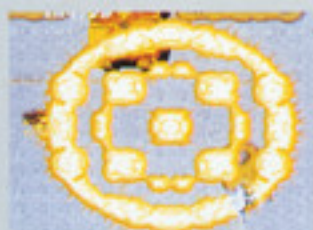
市街戦だ！

タンクが出現。でもあまり弾を撃ってこないのだ。

ちょっと道路が入り組んでいるここでは、建物の中からタンクが次々と出現してくるので注意。といっても、それほど攻撃は激しくないので落ち着いてプレイすれば大丈夫。

GOAL

ステージボス(T-A1)

このステージのボスは、2門の砲塔を持った大型戦闘タンクだ。それぞれの砲塔からの攻撃は、6方向に飛ぶ弾と、3方向に飛ぶ弾の2種類がある。それを3、3、6、6の順番に繰り返して撃ってくるのだ。このボス自体は、出合頭にBOMBを使って、ショット連射するか、離れた位置からパワーアップした青のウエポンで攻撃すれば楽勝。だが、ときどき左右の端から、ザコタンクが出現するので注意しよう。

6方向に弾を散らすボス。しかし離れていれば、簡単に避けられるぞ。

ボスが見えた瞬間にBOMBを投下し、あとは連射すればOK。

ボス直前の激戦区

タンク、輸送ヘリ、攻撃ヘリと敵キャラの大判振舞い。BOMBで切り抜けた方がいいかもね。

ワンポイントテク アイテム出現の法則

アイテムキャリアーの持っているアイテムは、ある一定の法則で出現する。パワーアップ、パワーアップ、ウエポンチェンジ、エクストラBOMB……。といった順に出現するのだが、この法則をキッチリ覚えておけば、攻略の手助けになるかもしれない。

輸送ヘリ2機&ザコ集団

輸送ヘリ2機だけでも厳しいのに、地上からの攻撃や、戦闘ヘリの攻撃も激しい、このステージ最大の激戦区なのだ。気をつけよう。

ここで出現する2機の輸送ヘリの攻撃は、地上からの攻撃、戦闘ヘリの攻撃と複合されて、実に激しい。腕に自信がない場合は、輸送ヘリ2機を巻き込むようにBOMBを投下して、一気にカタをつけよう。

Ⓐ

STAGE・2

やたらと難しいステージなのだ

最初のステージ1に比べて、いきなり難易度がグンと上がるぞ。ここではBOMBをケチらずに、ブワァ〜ッと使っちまおう。アイテムキャリアーもボコボコ出現するから、パワーアップも簡単だしね。（そのせいで、攻略は難しいのだが……）

ステージの中央にデンと超巨大空母は居座っているし、新しく出現するアイテムキャリアーは強敵ばかりで、とにかく難しいのだ。気を引き締めて行かないと、ストックが何機あっても足りないぞ。

ENEMEIES 主な敵キャラ

大型輸送機

一度に大量の弾を撃ってくるので倒しにくい。ただしインターバルがあるので、そのスキを突いて、一気に撃墜しよう。

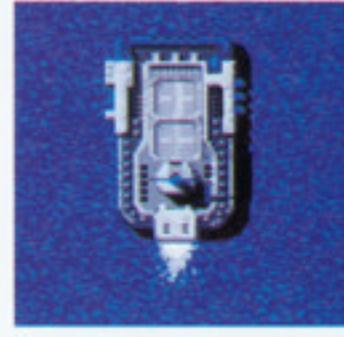
長距離爆撃機

後方に絶え間なく弾を撃ってくる。左右の弾の隙間に入れればベストだが、BOMB＋ショットで、攻略した方が確実だ。

攻撃水雷機

3方向＋1発の攻撃をしてくる。はっきりいって頑丈なので、倒すのは至難の技。BOMBを使って倒しましょう。

ホバークラフト

画面の下のほうから出現する強敵。もったいないけどBOMB2発で倒すのが、一番安全な攻略法。あーもったいない。

二連砲戦車

左右の砲塔から、次々弾を撃ってくる。装甲もかなり厚いので、手こずりそう。出現したら、すぐ攻撃しておかないと、攻略はとっても難しいのだ。

主砲

戦艦などの甲板にある砲塔。結構しつこい攻撃を繰り返してくるので、なるべく早めに破壊するようにしよう。至近距離からでも攻撃してくるので注意。

ボート

ボートは全部で4種類あるのだが、前後左右どちらに進むかぐらいの差で、大差ない。ただ、やたらと数が出現するので、その点だけは注意しよう。

戦闘ヘリ

このステージの戦闘ヘリは、途中で一度静止して、タイガーに突撃するタイプ。とにかく厄介なヤツなので、できるだけ出鼻を叩いておかないとツライぞ。

タンク

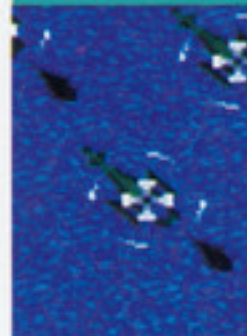
輸送ヘリ

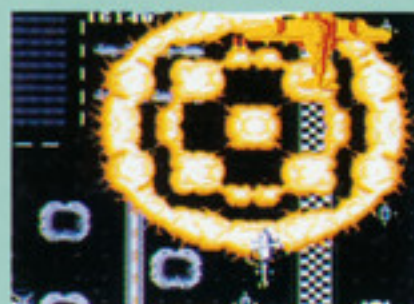
究極タイガー

STAGE・2 マップ攻略

START

GOAL

Ⓐ

爆撃機は速攻で

長距離爆撃機は、後ろに向けて次々と弾を吐き出すから攻略が難しい。パワーアップした青ならいいが、なければＢＯＭＢで速攻だ。

ＢＯＭＢ一発で撃墜できない強敵。爆風に合わせて、ショットを撃ちまくるのが攻略のコツ。

輸送機の連続攻撃!

超巨大空母にさしかかるところで、連続して出現する大型輸送機。2機出現したところで、うまく重ねるようにＢＯＭＢを使おう。

一度にやたらめったら弾を撃ち出すので、避けるのは難しい。なるべく離れて攻撃しないと……。

艦橋には☆が!

戦艦の艦橋と後部甲板には、それぞれ★が隠されているのだ。ここでは★が、7、8個集められるぞ。

ちょっと見落としやすい艦橋の★。装甲が厚くて取りにくいけどね。

ステージボス(T－B1)

一度にやたらと弾を撃ち出してくる強敵。左右にうまくかわしながら攻撃すれば、倒せるハズだが、はっきりいってチョットつらい。ここは、ＢＯＭＢを連続して使い、重ねるようにショットして倒そう。ＢＯＭＢが3発有れば楽勝だぞ。これならすぐ前からコンティニューした場合でも倒せるのだ。(ちょっとＢＯＭＢがもったいない気もするが……)

ＢＯＭＢを使わないとかなり難しいのだ。

腕に自信のある人は、ＢＯＭＢを使わずに倒してみるのも面白いかもね。

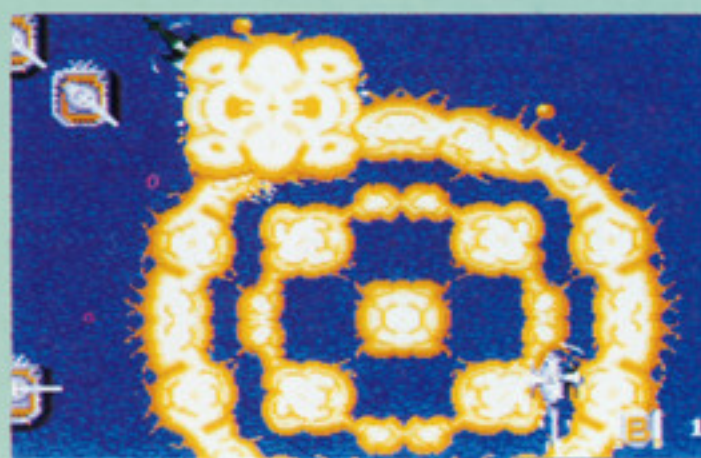
いきなりＢＯＭＢを3連発。これにショットを加われば、ほぼ確実に倒すことができるぞ。

ワンポイントテク 画面外にも注意!!

このゲームは左右に1画面半ある。だから突然横から攻撃されて……。なんてことがあるので、注意しよう。

右にスクロールしたら、一連の砲台が……。

いきなり大艦隊!!

ステージが始まった途端、次々と出現するボート＆攻撃水雷艇の大艦隊。パワーアップしていないと、ここを抜けるのは至難の技だぞ。さらに戦艦が4隻ほど控えているので、攻撃水雷艇をＢＯＭＢで確実に倒していって、パワーアップさせよう

大小とりまぜた大艦隊。ＢＯＭＢの使い方によっては、かなりパワーアップできるぞ。

パワーアップチャンス!

この超巨大空母の艦尾から、ホバークラフトが2隻出現する。この2隻を倒すには、ＢＯＭＢを2発、それも両方とも2隻に重ねるように投下しないとダメ。でも、倒せばアイテムが2つ出るから、攻略はラクになるぞ。

倒しておかないと、こっちがやられる強敵だ。

STAGE・3

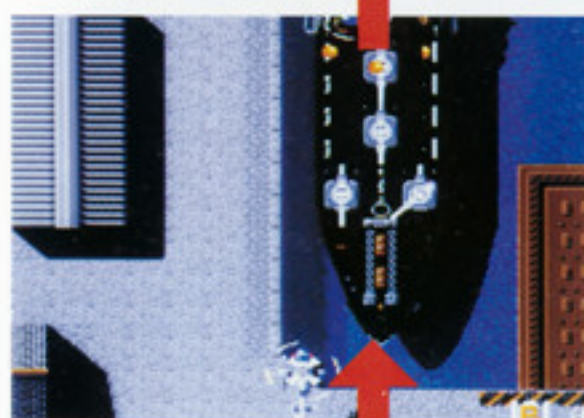
軍港で待ち受ける大部隊の攻勢！

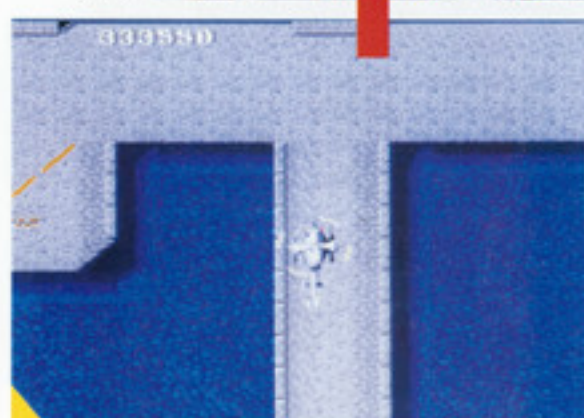
敵の軍港に待ち受ける大部隊。戦闘ヘリの大群に、タンクや二連砲戦車などの猛攻も加えて、空陸合同の大攻勢なのだ。さらに、ホバークラフトも出現して攻撃はさらに激しくなるのだ。といっても、ステージ2と難易度は、大差ないので、意外と簡単に攻略できるかな？

このステージでもパワーアップキャリアーが続出するから、うまくプレイすれば、かなりパワーアップできるぞ。

GOAL

意外に簡単に倒せるボス。まず一体を集中して攻撃し、おもむろにもう一体を倒そう。

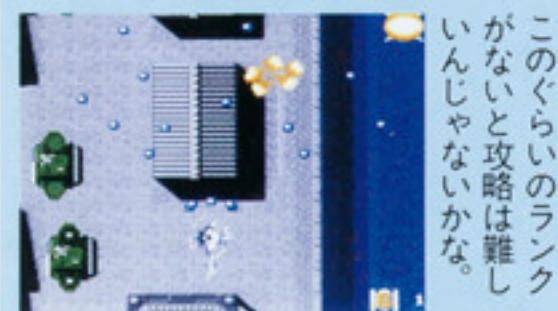
長距離爆撃機は、一度画面の上に消えるが、もう一度戻ってくるので、そこを狙え！

軍港に停泊した戦艦が攻撃を仕掛けてくる。右端に、もう一隻隠れているぞ。

下の方からホバークラフトが出現。ステージ2と同じようにBOMB連発で倒そう。

軍港が舞台のステージ3。だから空陸海の複合攻撃になり、はっきりいって難しい。

START

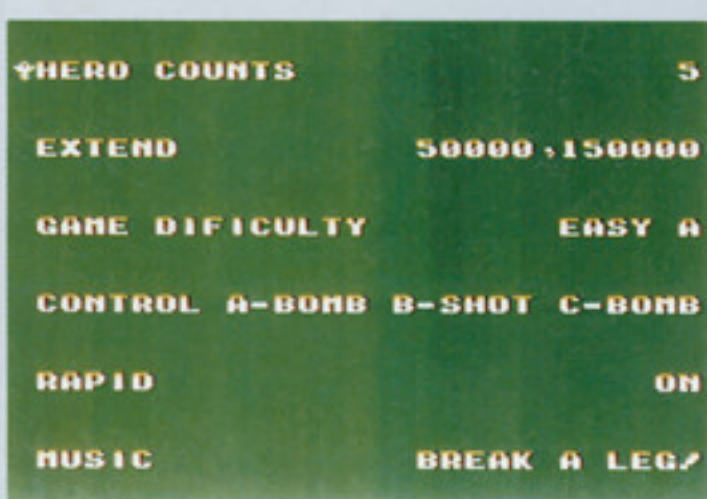
POINT
パワーアップが命の分かれ道

このあたりから、パワーアップしていないと、攻略が難しくなる。つまりコンティニューしても、ボロクソにやられちゃう可能性が大きくなってくるのだ。パワーランクにより難易度が大きく変わるから、より慎重にプレイしよう。

ＢＯＭＢを出し惜しみせず、確実に生き延びるのだ。

このぐらいのランクがないと攻略は難しいんじゃないかな。

コンフィグレーション

HERO COUNTS 5
EXTEND 50000,150000
GAME DIFICULTY EASY A
CONTROL A-BOMB B-SHOT C-BOMB
RAPID ON
MUSIC BREAK A LEG!

タイトル画面でBボタンを2回押すと、このコンフィグレーションに。

やっぱりあった難易度設定。ここでは自機の数、エクステンドの点数、ゲームの難易度、コントローラーの設定、連射機能の有無、ＢＧＭなどを自由に設定できるぞ。ただし、クレジットの回数は、選んだモードによって自動的に決定されちゃうのだ。つまり簡単なモードだと少ないクレジットになり、難しいモードだとクレジットも多くなるというワケ。このへんの選択は難しい。究極の選択なのだ。

STAGE・4

初登場の地下砲台に注意しよう。

前半は海、後半は陸が舞台となるこのステージ。どちらもザコがたっぷり出現するので、一瞬たりとも気を抜けないのだ。特に後半に登場する地下砲台は、シャッターが開かれたときに攻撃しないと倒せない厄介なヤツ。だから最優先で壊すようにしよう。

このステージのボスは、２台でコンビを組んでいるので、ちょっと強そうに見えるけど、実際はたいしたことない。ただし。そこにたどり着くまでが異常に大変なのだ。頑張ろう！

GOAL

2台一度に出現するボス。だから、なるべくBOMBは重ねて、有効に使うのだ。

地下砲台は倒しにくい。でも残すとさらに厄介だし……。タイミングで勝負だ。

二連砲戦車も続々出現。発射される弾数が多いので、かわすのはかなり難しいぞ。

大型輸送機が2機同時に。BOMBで一網打尽にしよう。と思ったら……あらら。

まず、小型戦艦の主砲から破壊しよう。艦橋の★は、無理して取らない方がいいかも。

START

NEW ENEMY

地下砲台

シャッターが開いているときに攻撃しないと倒せないというやっかいな砲台。倒すのに手間取ると、こっちが危ない。うまくタイミングをはかろう。

POINT
地下砲台、二連砲戦車に気を付けよう。

地下砲台が残っている。気を付けよう。

後半の一連の地下砲台プラス二連砲戦車の部隊。このどちらかに気を取られると、片方がおろそかになりやすいのだ。

特に地下砲台を残したりすることが良くあるので注意しよう。

POINT
ヘリの動きも一層複雑化

途中で停止し、9の字の形に動くのだ。

このステージ４あたりまでくると、ザコの戦闘ヘリまで複雑な動きをするようになるのだ。ザコだと思って油断していると、やられちゃうことも あるので注意。ガンガン弾も撃ちまくってくるぞ。

究極タイガー

ヴォルフィード

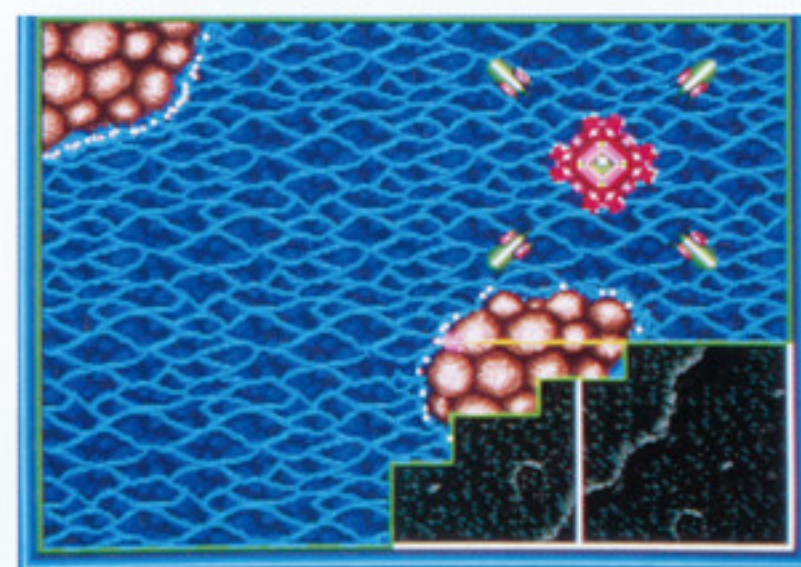
タイトー／1月25日発売／4,900円／ACT／2M

一度でも99.9%を取ると、すべてのステージで99.9を狙ってしまう。そんな中毒性がこのゲームにはある。単に75%以上を囲んで黙々とクリアしていく遊び方は邪道だぞ!?

一家に1本ヴォルフィード

このメガドラ版「ヴォルフィード」はビデオゲーム版の移植を含む、3つのモードで楽しめるお得なゲームだ。固定画面なので地味な印象を受けるかもしれないが、やってみると意外に面白くて、不思議とハマってしまうゲームなのだ。ゲームに自信のない人でも、ザコが出現しないQモードならけっこう楽しめるので、ぜひとも遊んでみてほしい。

それから、友達や家族にやらせてみるのも1つの楽しみ方といえるだろう。囲み方にその人の性格が現れて、妙な面白さがあるぞ。

前回は遊び方やメガドラ版の特徴を紹介したので、今回はアイテムと敵キャラについて紹介していこう。

Qモードは親玉との一騎うちだ。

効果絶大のアイテム群

フィールド上にアイテムブロックが出現したときに、オレンジラインで囲むとアイテムが現れることがある。これら7種類のアイテムはかなり役に立つので、難しいステージなどでは確実に取っていこう。ちなみにアイテムは出現させれば取ったことになるぞ。

POWER

制限時間が減っていくのをしばらくストップさせる。効果はあまり長くないが、じっくりと99.9%を狙うときには役に立つかもしれない。

SPEED

自機の移動速度がアップして、クリアかミスするまで効果が残る。2つ以上取るとさらに速くなるが、制御できなくなる恐れがある。

TIMER

敵の動きが一定時間ストップする。効果はさほど長くないが、出たらここぞとばかりに親玉キャラとザコを分断してやろう。

1 UP

最近のゲームには欠かせない、残機を1つ増やすアイテム。これはミスが多いときに出現しやすいようだ。

CRUSH

取った瞬間にザコをすべて一掃できる。効果がすぐに現れるので、レーザーのようにわざわざ狙う必要がないところが利点だ。

クラッシュはアイテムが表示されるよりも早く効果が現れる。ザコが全滅しているのがわかるかな?

LASER

取るとBボタンで自機の前方にレーザーを発射できるようになる。これでザコを先に全滅させておけば、後々楽になるぞ。

1度に2発まで発射できるがレーザーはあまり速度がないのでよく狙って撃とう。

SPECIAL

ボスを倒すことができる弾を発射。ただし1発では倒せないので、効果(制限時間がある)がなくなる前に連射で倒そう。うまくいけばボーナス点が入るぞ(99.9%ボーナスのほうが大きいけど)。

また、なぜかこのアイテムは他とは違って中央が赤く点滅するアイテムブロックを囲むと出現するようだ。

3方向弾を連射して親玉を倒せ。制限時間は短いぞ。

10万点ボーナスが入るが、99・9%ボーナスに比べると小さいね。

これは通常のアイテムブロック。

赤いほうは必ず何かが入っている。

ヴォルフィード

99.9%ボーナスへの手引き

99.9%ボーナスの取り方は前回にも説明したが、ここでもう少し詳しく、その手順と注意点を解説しよう。ただし、ここであげるのはあくまでも1つの例であり、もっと効率のいい方法もあるかもしれない。あまりこの方法にとらわれないように。

①親玉とザコを分断

上のラインとは隙間を開けておくこと。

②親玉を縮めていく

さらに移動範囲を狭くしてやるのだ。

③細い路地を作る

だいたいこれぐらいの幅で作ろう。

④路地へ親玉を追いこむ

路地以外の部分を囲んでいこう。

⑤路地の出口をふさぐ

親玉が出てこれないように、少しだけ隙間を残す。

⑥路地をせばめる

路地の奥から、親玉をさらに追いつめていこう。

⑦とどめを刺す

幅がこれぐらいになったら、一気に路地の隙間をふさいで完成だ。

⑧めでたく50万点を得る！

う～ん、気分がいいねえ。

1つのステージでねばっていると……

99.9%を狙うあまりに、いつまでも同じステージでプレイしていると、永久パターンを防止するためにイヤ～な敵が現れる。当然こいつらは倒せないので、出現してしまったらいさぎよく99.9%はあきらめて、とっととクリアしてしまおう。

難易度を4段階まで変更できる。最も難しくするとヴァルヴォアなどがすぐに出現するから、始めはイージーで遊ぼう。

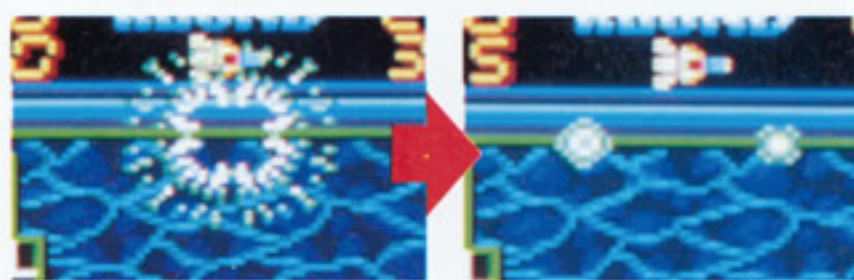
ヴァルヴォア
（Aモードに出現）

Aモードでは制限時間が残り5秒になると〝HURRY〟表示とともに警告音が鳴る。そして完全に時間が切れると、画面外から自機をめがけてヴァルヴォアが飛来する。こいつは触れると即死なので、逃げ回るか、ステージクリアするしかないぞ。また、オレンジラインを引いたまま停止していても、同様に画面外から自機をねらって飛来してくる。

けたたましい警告音が鳴ったら一度のミスは覚悟しろ！

最初の数機はよけられるが、だんだん速度が上がってくるぞ。

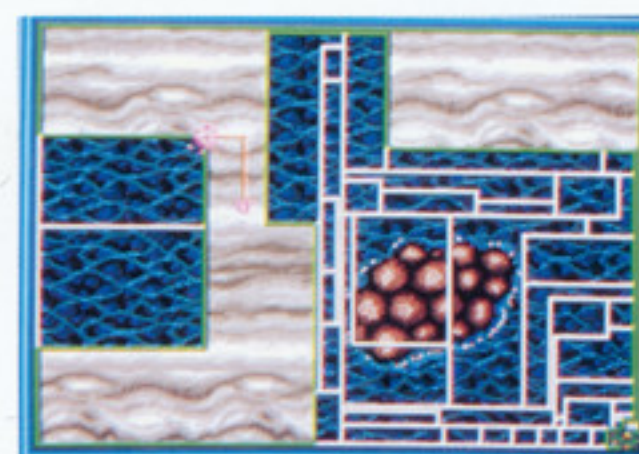
ブルースパーク
（P、Qモードに出現）

これも時間切れで出現する敵だ。まず画面上部の中央あたりから2つ出現して、それぞれ右回り、左回りでグリーンライン上を移動する。スピードはあるが、オレンジラインには進入してこないので、近づいてきたらラインを引いてやりすごそう。ただし時間がたつとブルースパークはさらに分裂して、最大10個まで増えるので注意。

上部がフラッシュした瞬間に登場。

左右からグリーンライン上を移動するのだ。

自機よりも速く移動するので近づいてきたら、ラインを引いて逃げるといい。

レッドスパーク
（P、Qモードに出現）

オレンジラインを引いたまま停止していると、オレンジラインの出発点に出現し、ゆっくりと自機を追いかけてくる。こいつは、出現しても自機を動かせばすぐに消滅するので特に怖いことはない。ただし自機を再び停止させると、消滅した地点からさらにスピードを増して追いかけてくるので、早くフィールドを囲んでしまったほうがいいぞ。

根元から登場する。

自機が動かないかぎり消滅してくれないのだ。

9ステージまでのワンポイントアドバイス

ステージ1

最初のステージなので、ザコの動き、ボスの弾ともに遅い。４つのアイテムボックスも囲みやすい位置にあるので、始めに取ってしまえば簡単だろう。

長い体にぶつかるな

十分に離れるまではラインを引くな。

弾を吐いたときは縮む。いまがチャンスだ。

ステージ2

まだまだ簡単だが親玉とザコの動きが予測しにくいので、敵が離れたときに囲んでいこう。アイテムボックスは出たり消えたりが激しいので、囲むときは失敗しないように。

さっきよりも簡単？

移動速度を変えてフェイントをかける。

ミサイル自体は簡単によけられるぞ。

ステージ3

このあたりから少し難しくなるので、あせってラインを伸ばさずに、フィールドはちびちび囲んでいこう。また、ここは親玉よりもザコの動きに惑わされやすい。

握りつぶされそうな手だ

指先は触れてもミスにはならないのだ。

握ったときに指先が手のひらに刺さりそう？

ステージ4

ときどき姿を消してしまう親玉が登場するが、狭い場所に閉じ込めてしまえば逃げられずにすむぞ。あとは移動速度の突然のアップに注意。

ワープする親玉

回転しながらの動きは、なかなか読めない。

攻撃時にはこのように変形する。

ステージ5

親玉、ザコともに動き自体はトリッキーではない。その代わり移動が速く、自機を狙ってくることもあるので、難しいと感じたらＱモードで遊んだほうがいいかもね。

とにかく速い！

本体の幅を変えながら横に大きく移動する。

弾は見切りやすいが、ザコがけっこう強力だ。

ステージ6

ここのザコは自分の体よりも狭い隙間をくぐってしまう、ゴキブリのようなヤツだ。親玉と分断する際はギリギリまで仕切らないと、親玉のいるフィールドに入られるぞ。

ザコより弱い？

こいつは主に、壁に当たって方向転換する。

しかし弾は自機に向かって発射するぞ。

ステージ7

５個のアイテムブロックが一カ所に密集しているステージだ。親玉とザコを分断する前に、まとめてアイテムを取ってしまったほうが楽になるかもしれない。

長～いレーザー

下の部分のヌメリ具合が気持ち悪い。

ガバッと開いて発射。上のほうに隙がありそうだ。

ステージ8

親玉は長くて手ごわいが、ザコがいないぶん簡単かもしれない。アイテムブロックは出現している時間が非常に短く、取りにくいのでアテにしないほうがいいかもしれない。

画面よりも長い親玉

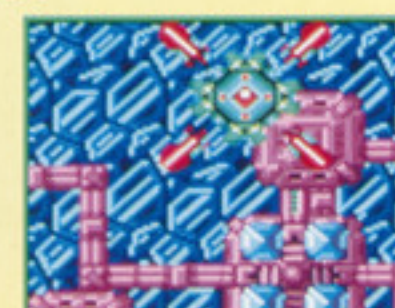
ステージ１のヤツよりも関節が多くなっている。

攻撃方法は同じだが、速度がはるかにアップ。

ステージ9

ステージ２のザコと親玉がはるかに速く、そして強くなって登場だ。ここまで来ると今までのステージが簡単に思えるだろう。先はまだ長いので気合いを入れてくれ。

ここからが本番だ

ステージ２のヤツの色違いって感じかな。

当然、ミサイルは速くなっているのだよ。

魔物ハンター妖子

メサイヤ(NCS)／2月下旬発売／価格未定／ACT／4M

ゲームのほかに、映画やビデオも発売される「魔物ハンター妖子」。魔界を舞台に女子高生妖子が大暴れする横スクロールアクションゲームだ！　今回は一面、風をつかさどる気蝶鬼との戦いにズームイン！

かなりハードなアクションゲームだ！

108代目の魔物ハンターとして、ごく普通の女子高生でありながら、戦いを運命づけられた真野妖子。しかし、宿命のライバルとでもいうべき妖魔界の女王フェリアムが張った卑劣な罠(わな)に、クラスメイトともども引きずり込まれてしまった。

クラスメイトを救うため、そして妖魔界の野望を砕くため、妖子はフェリアムとの戦いに向かう……というストーリー。

5面構成になっている各ステージは、それぞれのボスの特長を生かした作りになっているのだ。1～4面までは、女王フェリアム配下の四天王がボスになっており、それぞれ風・火・水・土を司(つかさど)っている。

敵の攻撃も激しいが、それ以上に風の向き、火山弾や溶岩の直撃、もろい足場に注意しなければならないぞ。

ジャンプのタイミングや向きなどを、早くつかむことが、勝利の絶対条件だ！

画面の見方

画面表示は、意外とすっきりしている。右上のスコア表示と、左上の体力メーター、それにタイム表示だけだ。

体力メーターは、敵の攻撃を受けた直後にぐっと下がり、しばらくして少し回復する。だから、連続攻撃を受けると案外脆(もろ)くなってしまうのだ。回復は赤い玉のアイテムを取れば全回復ができる。このほか、進行方向を表示する矢印なども出ることがある。

比較的シンプルな画面。必要最小限のデータが表示される。タイム表示は残り30秒を切ったところで、警戒音とともに赤くなる。

タイミングが命です

足場の悪い地形、特に水面での戦いなどは、足場となる岩や蓮(はす)の葉、小島などが乗っているうちに沈んだり壊れたりしてしまう。

木の葉一枚下は地獄!?恐怖の水面移動だ。

ジャンプのタイミングがずれるとたちまち死んでしまうぞ。

時間制限有り！

各面ごとに制限時間があって、それ以内に戦闘を終了させなければならない。

最短距離をいくか、それとも敵の攻撃が少ない道に進むかなど、様々な選択をせまられることも多いだろう。

残り30秒を切ったところで、表示が赤くなるのだ。

オフェンス　ディフェンス　アクション

剣

妖子の持つ唯一の武器「破邪の剣」。Bボタンで妖子の向いている方向を攻撃する。ジャンプ中、十字ボタンを下に入れれば下突きも可能。敵の弾を防ぐこともできる。

結界

Bボタンを押しっぱなしにしておくと、結界ができる。これは、敵の弾が当たるとその部分だけ穴があき、数秒後にまたふさがれる（連続攻撃を受けないように！）という防御バリアである。通常の場合、足元を包んでないが、しゃがんだり、ジャンプしたりすると完全に結界のなかに入ることができるのだ。

結界は攻撃武器にもなるのだ。十字ボタンで方向を決めよう。

ジャンプ中は、足元まで結界の中に入ることができるぞ。

その他

その他の妖子の動きとしては、ジャンプとしゃがみ姿勢がある。ジャンプは、十字ボタンにより方向を決定する。敵の頭を使って大きくジャンプすることも可能だ。また、しゃがみ姿勢は、その状態で剣を使うこともできるので、接近戦に有効。

敵の攻撃を受けずに、敵を攻撃できるぞ。

移動にも攻撃にも使うジャンプ。早く慣れておけ！

妖魔の野望を粉砕せよ！

ステージは5つで構成されている。ステージ1は「魔界原」（ボス気蝶鬼）、ステージ2は「魔界山」（ボス火竜鬼）、ステージ3は「魔界湖」（ボス水虎鬼）、ステージ4が「魔界洞」（ボス土蛇鬼）、そしてステージ5には、宿敵フェリアムが、魔界城で妖子を待ち受けている。魔界を舞台に、妖子と人間界侵略を謀る妖魔軍団とが激しい戦いの火花を散らすのだ！

というわけで、今回はステージ1の魔界原と、ステージ2の魔界山での戦いをレポートしていくぞ。巨大植物と活火山に対し、妖子はどう戦うのか!?

ステージ 1

ステージ1、魔界原は、下に底なし沼がパックリと口を開けている。足場は生い茂る巨大植物の葉と幹だけである。

まずは、移動に気をつけなくてはいけない。狭い幹の上、ジャンプしなければ通れない場所も多く、切れ目では途中で沈んでしまう小島や、頼りない蓮の葉の上を進まなくてはならないのだ！

狭い足場で大苦戦！

植物の上を、どんどん進んでいく。急な坂はジャンプしながら進むのだ。

移動用の小島に無事着地！　しかし、長く乗っていると沈んでしまうのだ。

蓮の葉の上を、まるで忍者のようにジャンプしながら飛んでいくこともある。

すべての動植物が敵なのだ!!

このステージの敵は、蜂やかまきり、魚といった動物のほか、胞子を飛ばして攻撃してくる赤い花や、水中から飛び出して攻撃してくる花などがある。結界による攻撃をマスターしておきたいね。

魚はかなりのジャンプ力があり、幹の上でも攻撃してくる。

蜂は体当りのほか、リング状の炸裂弾でも攻撃してくるぞ。

このパラシュート型の弾は、自動追尾してくるのだ。

妖子はかなづち……!?

妖魔原の下にある、底なし沼を渡るには、小島による移動と、葉や岩の上をジャンプしていく場合の2つがある。しかし、どちらもほとんどの場合、足場が移動途中に水没してしまうのだ。

妖子は水に落ちたら最後、どんなに体力があっても死んでしまう。特に、移動する小島に乗っている場合、向こうに飛び移るタイミングを間違えないようにしよう。

POINT 1　雨ニモマケズ……風ニモマケズ

激しい風が、妖子を押し戻そうとする。風向きがジャンプに与える影響は驚くほど大きいのだ。

ステージ1の最終決戦場である花びらへむかう妖子が、最後の難関、急斜面になった幹を登ろうとすると、なんとボスの気蝶鬼自らが攻撃を仕掛けてくる。風を操ることのできる気蝶鬼は、姿を現わすと同時に、妖子を吹き飛ばしてしまおうと激しい風を吹きかけてくるのだ。ここでは、垂直に近い形で幹が立っているため、ジャンプなしには移動できないのだが、その最中に風にあおられることを計算に入れておかないと、転落してしまいかねないぞ。

その際、下に足場があればそこからやり直し。ない場合は池ポチャになってしまう。

花びらの上での決戦

幹にいる間は、攻撃しても効かなかった気蝶鬼だが、ここでは攻撃ができるぞ。剣での攻撃は、上空高く飛ぶ気蝶鬼には難しいので、結界を使った攻撃を繰り返す。

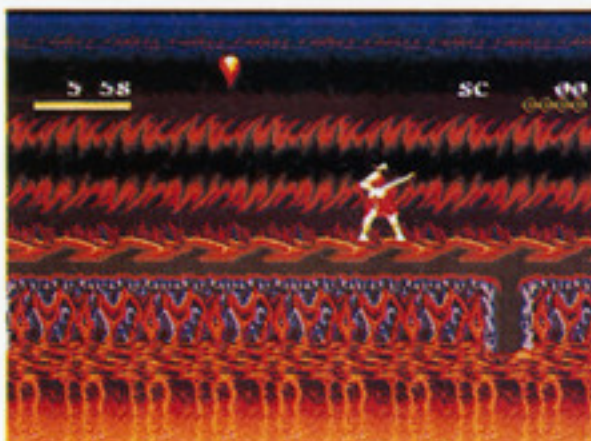
気蝶鬼の攻撃は、花びらから出る胞子を、風でこちらに吹きかけてくることくらいで厳しいものではない。むしろ、すばやい動きで時間切れにもちこまれるほうが心配だ。

いよいよ勝負を挑んできた気蝶鬼。その風で転落することも……。

花びらから出る胞子による攻撃も激しい。結界でも剣でも防御可能。

ステージ 2

火山・溶岩のうずまく地下迷宮

ステージ2、魔界山は活火山地帯。灼熱の溶岩と、噴き上がる火山弾が妖子を待っている。それに続く地下迷宮には、様々な妖魔たちが侵入者をかたずけようと、牙を研いでいるぞ。1に比べると足場はしっかりしているが、それでも所々に断崖絶壁があるので注意しよう。また、火山地帯では、火を噴き出す穴などもあるのだ！

いかにも熱そうな溶岩地帯。時々炸裂する溶岩に注意すること。

山登りの最中に頂上から落ちてくる火山岩は、結界で破壊しよう。

地下洞窟を登るときには、ジャンプが必要不可欠だ。飛ぶ距離も長い場所もあるぞ。

上下からの攻撃が増加する……

炸裂弾などは、地下の壁を通り抜けてしまうのだ。

ここでは敵の攻撃も激しくなってくる。最初に現われる炸裂弾をはじめ、地下の壁や通路を通り抜けて攻撃してくる敵の数が増えるうえ、上下左右から攻撃を受けることが多いのだ。また、敵の移動スピードも速くなり、結界も、飛ばす方向に注意しないと敵をしとめられなくなる可能性があるぞ。

結界を防御用に使う機会も多くなるはずだ。

この花も、地面を通り抜けて攻撃してくる。

タイミングさえつかめばOK!?

ボスの火竜鬼は、地面を走ってくる火炎攻撃と、自らの体を回転させてのローリングアタックを交互に繰り返してくる。火炎攻撃はジャンプで避け、接近戦ではしゃがんで「破邪の剣」で攻撃をしよう。結界による防御はあまり効かないので、攻撃に使おう。

ステージ 3

湖のほとり……

今度はいかにも涼しそうな湖のほとりが舞台だ。しかし、この魔界湖では、魚たちが弾を撃ってくるなど、雑魚が全体的にパワーアップしている。ジャンプのタイミングも取りづらくなっていて、かなり難しくなっているぞ。

雑魚キャラは、一匹ずつ慎重に倒していかないと、後の攻撃が激しくなって苦労する。

ステージ 4

密　　林

4ステージは、妖魔洞での戦いだ。スタートから鬱蒼としたジャングル地帯が続く。足場の悪さは最高で、高度なジャンプテクが必要とされる場面だぞ。

また、このステージにはボスに行き着くまでのルートがたくさんあるのだ。

蛇やコウモリなど、動きが激しくこちらの結界が命中しづらい敵が増える。

魔物ハンター妖子

インフォメイション

アニメ「魔物ハンター妖子」

さて、この「魔物ハンター妖子」は、ビデオや劇場公開作品にもなっているんだ。それでは、アニメのストーリーを紹介しよう。

ごく普通の高校生の妖子は、奇妙な夢を見てしまったことをきっかけに、次々と危険な目にあうようになる。

プールで誰かに足を引っ張られてしまったり、幼なじみに襲われたり……。

危機一髪のところで妖子を助けたのは祖母のマドカだった。

そして妖子は、自分が第108代目の魔物ハンターになることを運命づけられた人物であることを知らされる。

そんなある日、妖子の親友である千賀子が魔物に捕らえられてしまった。

救出に向かった妖子の前に立ちはだかったのは、なんと学園長と生徒会長の麗子であった……！　はたして、まだ未熟な妖子は妖魔を倒せるのか。

12月1日よりテアトル池袋で公開中！

写真は開発中の画面です。

ワードナの森 SPECIAL

ビスコ／3月発売予定／価格未定／ACT／4M

ビスコのメガドラ参入第1作は、ツボを押さえたシブメのACT「ワードナの森」だ。かつてゲーセンで人気を誇ったこのタイトル。移植度の高さでメガドラファンにもオススメ！

なつかしい。でも遊べるぞ

この「ワードナの森」がデビューしたのはもう何年か前になる。最初はゲーセンに登場し、そこからファミコン、PCエンジンへの移植を経て、ついにMD版にも顔を見せるゾ。しかもこのMD版は、“SPECIAL”と銘うつとおり、よりグレードアップされての登場なのだ。「ワードナの森」自体はあまり派手な感じのゲームではなく、どちらかというと淡々としていて、親しみやすい感じのゲームだった。もちろんスペシャル版とはいえ、ほぼ原作に忠実に移植されているので、その雰囲気を十分に味わえるゾ。そのうえ、様々なところで原作より凝っているのがとっても嬉しいのだ。

キャラクターも少し小さめ？ いえいえ、このサイズだから面白いんです。

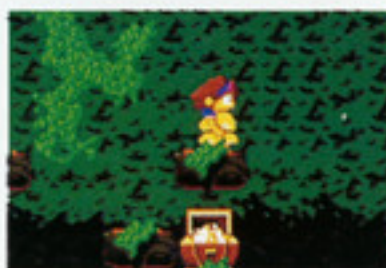
STORY ワードナの森に迷いこんだ2人に魔物の手が!!

物語は、主人公とお姫様が“ワードナの森”に迷いこんだところから始まる。途方にくれている2人の前に、突然現れる魔導士。魔導士はまたたく間にお姫様をクリスタルに変えるやいなや、ワードナのもとへ連れ去ってしまった。主人公はお姫様を取り戻すため、ワードナのもとへと向かうのであった。

悪の大魔法使い「ワードナ」の森に足を踏み入れた。と、その途端に緑色のローブに身を包んだ魔導士（実は弱い）が現れ、不気味な笑い声をあげる。

魔導士は魔力でお姫様をクリスタルに変え、ワードナのもとへと向かう。それにしても、ワードナってあのワードナなのかな？ うーん、気になるなぁ……。

ステージの最後には、お店なんかもあったりする

様々なトラップ、強敵が待ちうける道のりを進むためには、アイテムの助けを借りることも必要だ。ほとんどのアイテムは、敵を倒すが、アイテムショップで手に入れることができる。なかには決まった場所にしか出現しないものもあるから、絶対に必要なアイテムは取り逃がさないように。序盤ではゴールドが大切。ガシガシ拾っていこう。

取ればなんと200ゴールド！ 置いてある場所は決まっているぞ。

敵を倒せば出現する。取れば50ゴールド。なるべく多くかせごう。

一度だけ敵の攻撃から身を守ってくれる。ショップで買えば300ゴールド。

これも敵を倒せば出現する。いくつか取ると、ショットがパワーアップ。

ステージ3に出現する。取れば火の鳥を呼ぶことができるぞ。

同じくステージ3に出現。一回だけ大ジャンプをすることができる。

様々なアイテムを入手しながら進むのだ

各面をクリアするとアイテムショップがあり、持ち金に応じて買い物ができる。主人公の攻撃力をアップする武装や、身を守るマントなど、ここで手に入るアイテムは貴重なものばかり。特に武器は大切で、最強の武器にしておかなければワードナを倒すのは大変。できる限りゴールドをかせいで、確実にアイテムを買えるようにしておこう。“マント”と“針＆糸”も見逃せないアイテムだしね。

ステージ1の最後。“SHOP”というカンバンが示すとおり、ここを右へと進めばアイテムショップに入れるのだ。

ショップは1分で閉店。何を買うかすばやく決めよう。ポーズをかけて、ゆっくり決めるのもいいね。

“〜のつるぎ”はショットのパワーをアップしてくれる大切な武器。はやく最強にしよう。

ステージ1から紹介していくぞ(全6ステージ)

STAGE1

アスレチックみたいな構成

序盤はまだまだ楽だけど、中盤から終盤にかけてドトーのごとく難しくなる。最後のドラゴンは強敵だぞ!!

このあたりはまだザコ中のザコ。軽く倒して、ゴールドかショットパワーのもとをかせごう。止まっているスキに攻撃すれば楽勝だぞ。

宝箱は見逃せないアイテム。よっぽど危険な場所に置いてない限りは、なるべく取るようにしよう。なにしろ1つ取るだけで200ゴールドだもんね。

その場から動かず、ひたすら火の玉を飛ばしてくる魔導士。火の玉を発射するタイミングをつかむまで、安全地帯で待機しておこう。

魔導士を倒すときは、火の玉を発射した直後だ。そのスキに狙い撃てば、あっけなく倒せる。

一斉に炎を吐き出す砲台。うまく炎をくぐり抜けて、左上にある宝箱を取ろう。そうすれば、砲台は全滅するぞ。

炎がコイツらに変わったら攻撃開始だ。全部倒せば、いいゴールド&ショットパワーかせぎになるぞ。近づいてくる奴から倒すようにすれば、かなり簡単に倒せるはず。

主人公が通り抜けようとすると、あちこちから炎の柱が上がる。ここはゆっくりと立ち止まって、敵の出方を見守るのがカシコイ。くれぐれもあせって進まないように。

マントを取れば、ラクショーッ!!

マントをつければ、いっそうカッコイイ？　変わらないか……。

炎だろうと敵の体当たりだろうと、1回だけならなんでも防ぐぞ。

ショップでは絶対にマントを買おう。あわせて針と糸も買えば、マントが2回使えておトクだ。

ステージボスのドラゴン。コイツは炎を吐いてくるから、そのパターンを見破ればチョロイ。距離をとって戦うのがコツ。

ワードナの森 SPECIAL

STAGE2

基本がつまったステージだ

アスレチックといえば聞こえはいいが、どれも一撃必殺の凶悪なシカケばかり。面の最後まで気が抜けないのだ。

ステージ1とはうって変わって、なんとなく不気味な建物の中。道のむこうからは、ゾンビのような敵がピョンピョンと跳ねてくる。が、決して強い敵ではないので、連射しながら進めばバタバタと倒していける。

床がベルトコンベアのようになっていて、思うように進めない。ジャンプしながら進めば速いぞ。

見るからに痛そうなトゲ。もちろん踏んでしまうとアウトだ。タイミングよく飛び越そう。

壁のむこうにいるのは誰だ!?　ひょっとして、ワードナに捕まったのかな？

これも見るからに痛そう。かなりシビアなタイミングでくぐり抜けなければダメ。

これに乗れば一気に進める！……でも、調子に乗っていると痛い目にあうぞ。

STAGE 3

火ッ火ッ火ィ――ッ。なのだ

舞台は、うって変わってあたり一面炎の世界。このあたりから、敵もだんだん強くなってくるぞ。

ガイコツの剣士は盾を持っているので、正面からの攻撃にはビクともしない。背中を狙うのだ。

このステージの魔導士は、ステージ一のものとは比べものにならないほど手強い。こちらが攻撃した瞬間に、ジャンプして攻撃をかわしてしまうので、その動きを予測して攻撃するようにしよう。

見るからに危険な足場。乗ると沈んでしまうので、十分に注意しよう。すばやく次の足場へ飛びうつるかが重用なポイントだ。

巨大なトリ出現!! コイツの足につかまっていけば、炎の海なんて楽にクリアできるのだ。便利だなあ。

ここは難関。次から次へと降ってくる巨大な火球を、よけてよけてよけまくらなければダメ。キツイぞォ。

STAGE 4

迷路のような館。こりゃ大変

またまた舞台は変わって、ふたたび建物の中。ところが、ステージ2とは比べものにならないほど難しいのだ。

いちばん最初にあるハシゴは、いきなりトラップ! なんと、ある程度まで登っていくぞ、上から岩が落ちてくるのだ!! よける方法はないぞ。

これもトラップ。うっかり先に進んでしまうと、後方の扉がロックされて戻れなくなってしまうのだ。ここから脱出するためには……。

カギさえ取れば脱出できる。でも、そのカギは屈強なモンスターが持っているのだ。みごと倒すことができれば、カギが手に入るぞ。

ステージ1、2にも出現したドラゴンが、部屋の中で待ちぶせている。やっぱり強敵で、もう大変。

ステージ1、2のドラゴンよりも、もっとタチの悪いドラゴンがコイツ。うっかり起こしてしまうと、次から次へと炎を吐いてくるぞ。うまくアイテムだけを取ってしまおう。

下は針の山。うまく足場に飛び移っていかないと、グサリだ。なるべく足場の端に立って、余裕のあるジャンプを心がけよう。中途半端なジャンプは命取りだ。

まだまだ先は長く、難関もどっさり待ちうけている

さて、とりあえずステージ1から4までを紹介したんだけど、本当にキツイのはここから。もちろん、ここでは紹介しきれなかったポイントも数多くあるぞ。もうとにかくアクションの連続で、ゆっくり息もつかせてくれないこのゲーム。派手じゃないシブ目のアクションとして、絶対に楽しめるぞ。

うまく足場に乗っても、グズグズしてると足場が引っ込んでしまう。タイミングが勝負!

人魂のようなモンスターが次から次へと出現する。じっくりタイミングをはかるのだ。

難敵・レッドドラゴンとの対決!! 最初のうちは炎をよけることだけに専念して、慣れてきたら攻撃に転じよう。ワードナはもっと強い。

Monthly Beep
Sega Game Library Book Review

セガ・ゲーム図書館 BOOK REVIEW

フリッキー　1月より供給予定

今月のゲーム図書館の目玉とも言えるこのゲームは、セガが以前発表したビデオゲームの名作を移植したものだ。ビデオゲーム版を知らない読者のほうが多いかもしれないが、現在でも十分に通用するゲームであることは保証するぞ。それに画面の雰囲気とキャラもかわいいし、遊び方も簡単なので、女の子にもお勧めしたいゲームだ。

ルールは青い鳥「フリッキー」を操作して、画面のあちこちにいるヒヨコを集め、無事に家まで連れていけば1面クリア。まとめて家に入れれば高得点だ。

だが、ときどき四角い穴から飛び出すネコとネズミがフリッキーの邪魔をするのだ。特にネコのヤツは、せっかく集めたヒヨコをフリッキーから引き離してしまうので、こちらも負けずにトンカチや植木鉢を投げて応戦してやろう。熱中すること間違いなしだ。

昔のゲームはこれだけの説明でルールが分かったものだよ。

ボタンを押すとパタパタと飛ぶ。保護したヒヨコはつながるのだ。

ボーナスステージも忠実に移植。口にくわえたタモでヒヨコをキャッチしろ。

サングラスをかけたヒヨコもいる。やっぱりヒネた性格なのかな?

20ラウンドまでくるとこんな背景になる。方向転換をするときの表情もいいね。

ファンタシースターII テキストアドベンチャー カインズの冒険　1月より供給予定

1月から供給が開始されるはずだった「ルドガーの冒険」は、またまた予定が遅れてしまって、代わりにこのカインズ編が登場することになった。ストーリーはもちろん、今までの2本と同様に、各々のキャラがP・S・IIにおいてユーシスの家を訪れる以前のエピソードになっている。

だが、これまでの2本と異なる要素もいくつかある。1つは、プレイ中のメッセージをカインズの1人称で表示することによって、ストーリーにふくらみを持たせている部分。もう1つは最初に具体的な目的がないことだが、それはプレイヤーがカインズとなって、雑多な人間が渦巻く街を歩き回っていくうちに明らかになるだろう。

あとは会員の楽しみを奪ってしまうので詳しいことは書かないが、後半での変わった演出もなかなか味わい深いぞ。

家出同然で飛び出したカインズは、リュームの街で一人暮らしを4年間もしていた。

出処不明のバイオモンスターが人を襲い始めたころのストーリーだ。

弱っちいくせにケンカをふっかけてきた。こんなヤツはナイフで十分だぜ。

移動時のこのキャラがファンタシースターIIの地上移動を思い出させるね。

生き物を麻痺させるバラガンを使うところ。ん?でも何かが違うような……。

メガドラ達人講座

特別集中講座

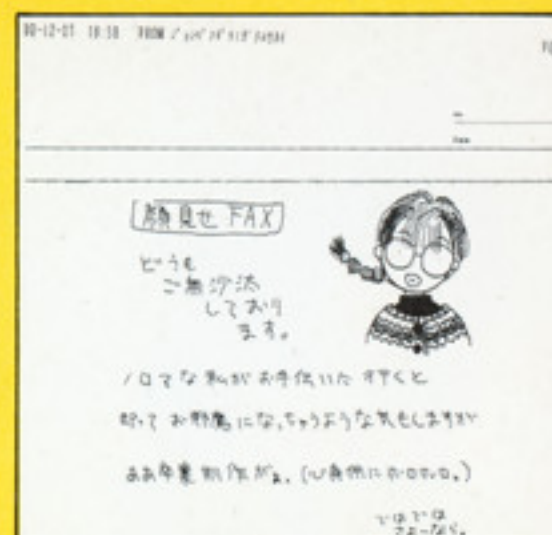
Vol. 8

レインボーアイランド エキストラバージョン

ワンポイントアドバイス

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

岡田真弓、卒制が忙しくて休業する

去る12月×日、岡田真弓から1枚のFAXがBEメガ編集部に届いた。それによると彼女は卒業制作が忙しくて、当分の間はドッグレースしかこなせないとのこと。だが、質問ハガキが来ている以上、編集部としてはこのコーナーを存続させなければならない。そこで今回は、無名の三文ライターを代理にしての達人講座となった。ああ、岡田真弓の復活はいつのことやら……。

岡田真弓からの直筆FAX（一部抜粋）。

レインボーアイランド エキストラバージョン

発売からすでに3ヵ月たったレインボーアイランドだが、とにかくこのゲームは謎が多いので、ちょっとしたヒントを教えてあげよう。

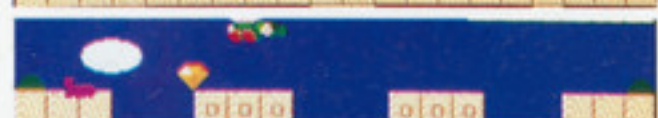
7つのダイヤの出し方

まずは最も多く来た「ダイヤはどうやって出すの？」という質問からいってみよう。

結論から言うとダイヤを出すには、敵をレインボーアタックではなく、虹崩しで倒すだけでいい。そうすると敵3匹のうち2匹は必ずダイヤになり、1匹はアイテムになる。

また、写真を見ても分かるとおり、敵の落下地点が左から右へずれていくにしたがって、レッド、オレンジ、イエロー、グリーン、アクアブルー、インディゴ、パープルというように、ダイヤの色が変わっていくことも見逃せない。

レッド

オレンジ

イエロー

グリーン

アクアブルー

インディゴ

パープル

ダイヤを揃えるには？

ダイヤを7色すべて揃えると1UPするのはすでにご存知だと思う。しかし、やみくもに敵を虹崩しで倒しているだけでは、ダイヤを揃えるのは難しい。そこで、2番目に多かった質問「ダイヤの色の法則について」に答えよう。

まず虹崩しで敵を倒すと、敵は顔を向けていた方向に孤を描いて落下するのが分かるだろう。ここで仮に、イエローのダイヤが欲しいい場合は写真のように左はじ（レッドダイヤの出現する位置）にいる敵が、右を向いたときに虹崩しで倒すとほぼ確実に出せる。

つまり、欲しいダイヤの色に対して左、もしくは右に1〜2色分ずれた位置で、敵の向きに注意して倒せば望むダイヤが出せるということだ。落下位置は地形によって微妙に違ってくるが、コツをつかめばそんなに難しくないので、全部のアイランドをクリアするためにも絶対にマスターしよう。それと、マニュアルにも書いてあるがダイヤを左（レッド）から順番に揃えると……。

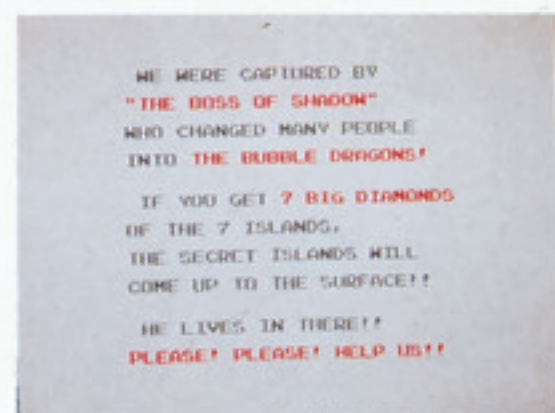
敵がレッドダイヤの位置で右を向いているときに、虹崩しで倒すと……。

右のほうに孤を描いて落下してくる。顔の向きが違うと左に行ってしまうぞ。

ほらね、2色ぶん右にずれた位置に落ちて、イエローのダイヤになった。

本当のエンディング

では最後に「7つのアイランドをクリアしたのに変なエンディングしか見られないのはどうして？」という質問について触れよう。ズバリ言ってしまうと、実はこのゲームにはまだいくつかの隠されたアイランドがあり、それをクリアしないと本当のエンディングにはならないのだ。では、隠されたアイランドへ行くにはどうしたらいいのか？

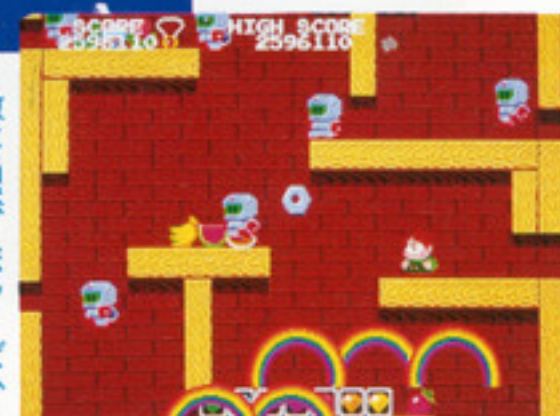
残念ながら、現段階ではその方法を詳しく語れないが、1つだけヒントを教えてあげよう。それは“まず、順番でなくてもいいからダイヤを各アイランドで揃えること”だ。

ウソ？のエンディング。読んでみると、大きいダイヤを揃えろと書いてある。

7色のダイヤは他にも効果が…。

特別公開！ ロボットアイランド

エキストラバージョンにしかない隠れアイランドを、君は見つけることができるか？

8つめのアイランドはロボットアイランド。ここに来るためには、ある条件が必要。

敵は当然ロボットばかりだ。ボルトとナットが手ごわいぞ。出現する数もハンパじゃないし。

ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの麻雀道場

クラスごとのワンポイントアドバイスだ。5回戦までは相手の正確を読み、6回戦以降は味方とガッチリ強力するのだ。

第1回総当たり戦では頼れる者は自分だけ。絶対に振り込むな!

第1回戦——南組

若葉のリーチに要注意。彼女は危険だが、防御が甘いので早めに討ちとろう。

第2回戦——西組

康兵衛との一騎うちになりやすい。ツモアガるよりも、ヤツからの直撃を避けろ。

第3回戦——北組

明菜ちゃんがやたら強いので、無理せず2位を狙うのが賢明だろうね。

第4回戦——白組

ゴッドハンド、金蔵に振り込まないように、早い仕掛けで討ちとれ。

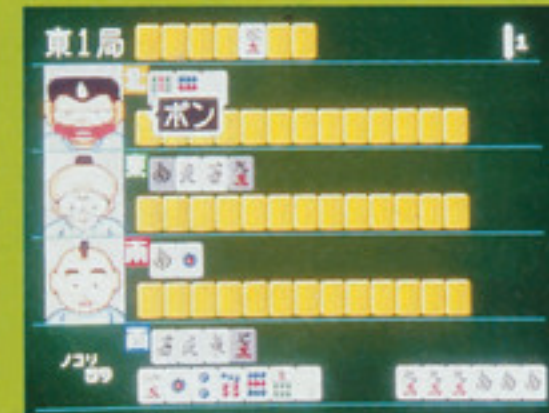
第5回戦——発組

君の実力が試される3人が相手だから、臨機応変な打ち方で対処するべし。

第2回総当たり戦からは、味方の援護も重要になってくるぞ。

第6回戦——南組

ババプロが「スムチン」と言ったら要注意。絶対に振り込まないように。

第7回戦——西組

康兵衛と宮内が場を荒らしてしまうので、タコの一発で勝ち上がろう。

第8回戦——北組

ゴッドハンド、金蔵から早めに当たってツキを奪い、潰しにかかろう。

第9回戦——白組

アガるよりも、味方の金蔵に一発が出るように援護するといいぞ。

第10回戦——発組

ここは明菜ちゃんに任せて、自分は振り込まないようにしていれば楽勝だ。

1月号付録のゴメンナサイ

前号の付録に掲載されていた「ダライアスII」の記事の中にいくつかの間違いがありましたので、ここで訂正させていただきます。

●本文中の「ゾイド」及び「ゾイドビック」は正しくは「ソイド」、「ソイドビック」でした。

●14ページのPゾーンの本文中に「メテオは撃つと4つに分裂〜」とありましたが、正しくは「撃つと3つに分裂〜」でした。

●Uゾーンでアイテムの出現する順番は、正しくは「黄、青、青、黄、赤、1up」でした。

●Zゾーン2でアイテムの出現する順番は、正しくは「緑、赤、青、黄、赤」でした。

●ザコキャラのギガボルトは正確な名前が判明しました。正しくは「ゴカイメカ」です。

●マップ写真はすべて開発バージョンで作成したため、製品版とは敵の出現位置などが多少違っていました。

パワーアップアイテム出現数の表で、いくつか異なる部分がありました。以下に正しいデータを掲載します。

Dゾーン
ミサイル×1→ミサイル×2

Eゾーン
アーム×1→アーム×2

Gゾーン
アーム×1→アーム×0

Hゾーン
アーム×3→アーム×2

Lゾーン
ミサイル×1→ミサイル×2
ボム×1→ボム×2

Uゾーン
ボム×1
アーム×1
レーザー×1
→
ミサイル×1、アーム×2
レーザー×2
1アップ×1

Zゾーン2
ボム×2→ボム×1

以上、非常に多数の間違いがあったことをここに深くお詫びいたします。

Vol.10 君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ！

メガドラ裏技リーグ

3A グラナダ ギャグ技＋イージーモード

クロムレックが加トちゃんに？

ステージ5で最初の橋を8回渡ると、クロムレックが“加トちゃん”になる。でも効果は変わらない。そしてボスが出現するとグラフィックはもとに戻る。

スタート直後の最初の橋を、連続して8回渡ってみよう。

おお、ハゲカツラにチョビひげとは、懐かしいバージョンの加トちゃんだね。

たくさん付けて攻撃させると爆笑ものだ。行け行け加トちゃん。

転倒するレオン

エンディングになったらAボタンを押したままにしておくと、最後にレオンが派手にずっこける。

戦いが終わってシブくきめるレオン。しかし……。

Aボタンを押したままでいると、ツルっとこける。

見事なまでに逆さまになった。シリアスなゲームなのに……。

イージーモード

コンフィグモードに入ってCボタンを10回押すと、難易度設定でイージーモードが選択できるようになる。

（埼玉県・五島・16歳）

オプション画面に入っていきなりCボタンを8回押す。

するとイージーモードが選択可能になる。あまり自信のない方はどうぞ。

グラナダの耐久力は変わらないが、タイムが最初から500もある。

面クリア時に耐久力が5以下だと、次の面では5まで回復するぞ。

2A バーニングフォース 面セレクト

電源を入れたら何もしないで4回目のデモ（2－4）が終わるまで待つ。そしてタイトル画面になったらスタートボタンを押して、メニュー表示が出たらA、Bボタンと方向キーの左を押したままスタートすると、ラウンドセレクトができる。

（埼玉県・小川明彦・15歳）

2－4、つまりボーナステージのデモが終わるまで黙って見ていること。

タイトルになったらスタートボタンを押して、この画面になったらコマンドを入力。

一挙に最終面まで面セレクトができる。最初からプレイするのが面倒な方はどうぞ。

1A メガパネル 女の子を黙らせる

1Pピンナップモードでプレイ中にCボタンを押すと、中央の女の子がマスクをして面クリアするまで何も言わなくなる。

（東京都・青川智弘・18歳）

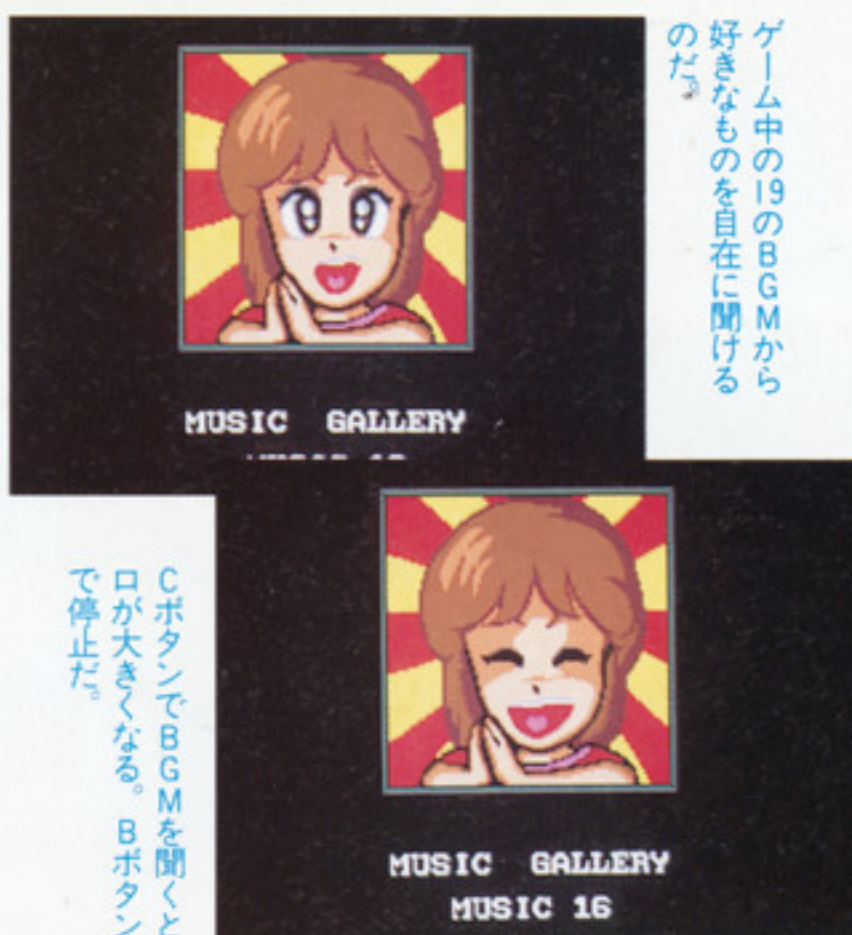
「うるさいよ！」と言わんばかりにCボタンを押す。

「私ッスかー？」と黙る。

2A ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場
サウンドテストモード

クラス対抗戦でパスワードを入れるときに「東、南、西、北」と入力すると、サウンドテストモードに入れる。ただし、再びゲームをするにはリセットしないといけない。

（岩手県・天草海坊主・22歳）

クラス対抗麻雀で、東南西北とパスワードを入力。

ゲーム中の19のBGMから好きなものを自在に聞けるのだ。

CボタンでBGMを聞くと口が大きくなる。Bボタンで停止だ。

2A スペースインベーダー90
面セレクト

タイトル画面でA、Cボタンを押したままスタートすると、画面が真っ黒になる。このときいったんA、Cを放したあと、B、A、Cの順にボタンを押すとラウンド1～17までラウンドセレクトができる。

（大阪府・高原宏喜・14歳）

タイトル画面でA、Cボタンを押したままスタート。

真っ暗になったらB、A、Cを押すと選択できる。

1A シャドーダンサー
練習モード

タイトル画面の表示中にA、B、Cボタンとスタートボタンを押すと、オプション画面に「ステージプラクティス」のモードが出て、自由に面セレクトができる。ただしセレクトした面しかプレイできない。

（兵庫県・池野大悟・17歳）

A～Cボタンを押したままスタートすると…。

各面を練習することができる。

5面からでも始められるが、ボスとボーナスステージはできない。また、セレクトした面しかプレイできない。

1A シャドーダンサー
簡単に1UP

ボーナスステージで敵を1人も倒さないと確実に1UPする。

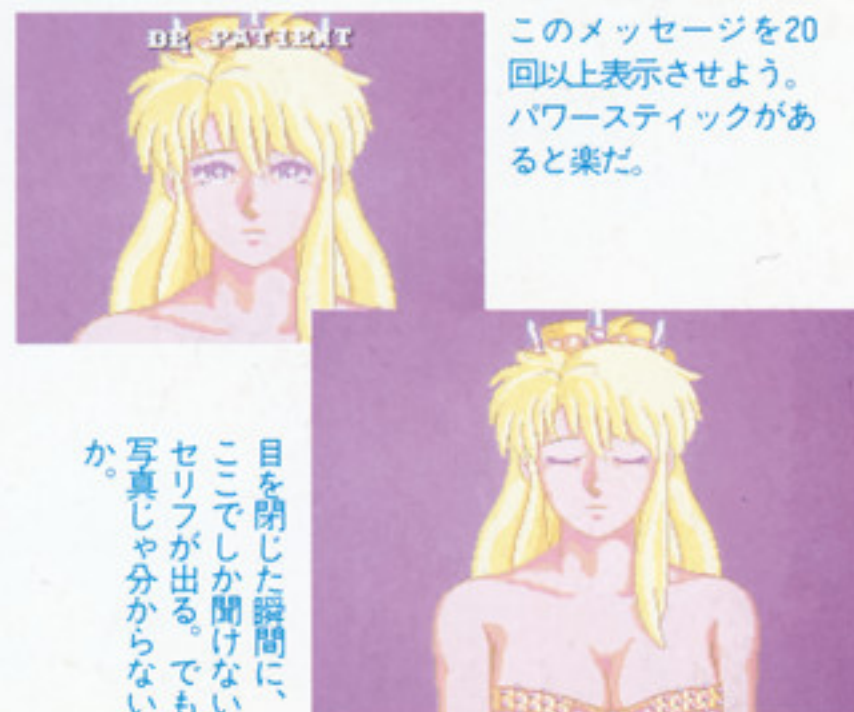
（静岡県・高橋秀明・15歳）

一発も手裏剣を出さずに着地するのを待つ。

楽々ハヤテが1人増やせる。でも全滅させれば3人増えるんだよね。

1A フェリオス
最後の音声

エキスパートモードをクリアしてアルテミスがアップになったら、どれでもいいからボタンを押すと「BE PATIENT」という表示が出る。そのときボタンを連打して、この文字を20数回表示させると、アルテミスが目を閉じる瞬間に「好きよアポロン」としゃべる。

（東京都・藤城健治・20歳）

このメッセージを20回以上表示させよう。パワースティックがあると楽だ。

目を閉じた瞬間に、ここでしか聞けないセリフが出る。でも、写真じゃ分からないか。

メガドラ裏技 大募集！

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキのなかから、裏技のグレイドによって毎号メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定選定するものです。■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。■賞にはメジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円分の図書券を差し上げます。■毎年1回優秀者のなかからベストナインを選び、誌上で発表します。第一期ベストナインはVol.12までのポイントを合計した上位の9名とし、希望のソフトを各自に2本差し上げます。

ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的に書いてください。さらに、その下に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社「BEEP！メガドライブ」
編集部 メガドラ裏技リーグ係まで

「マニアの帝王」改め、remote王朝創始者・池田貴族が貴方に贈るプレジャーワールド

貴族の小部屋

VOL.1 remoteの巻

ロック界の若獅子、あるいはメガドラ御意見として誉れの高い池田貴族さまが、神の啓示を受けて今月からパワーアップして登場だ。第1回目のゲストは恐れ多くもremoteのみなさんだ。

リモート王朝〝三位一体〟討論会

右からドラムスのChappy、キーボードの天草史郎前崎、ギターのHIRO、ベースの愛川弘樹、そしてボーカルの池田貴族。

ゴージャス&リッチな小部屋なのだ

池田貴族だ。私の小部屋にようこそ。ゆっくりくつろいでくれたまえ。おっと、そこのロココ調の壺に触るのはよしてくれ。おとなしくビザンチン風のソファに腰をかけて、極上の紅茶でもいかがかな?

さて、この部屋には毎回素敵なゲストをよぶ。私の霊波と波長の合う、身も心もゴージャスな方々ばかりをセレクトして、芸術、愛、人生などについて語り明かそうと思っているのだ。

で、今回は。レコーディングやツアーの準備に大忙しの、我がremoteのメンバーを集めて、近況報告から人生目標についてまで深く語り合うこととあいなった。君のハートを少しでも、むずむずさせられれば幸いだ。

男は1回やってしまえば、あとはたいして感動しないものなのだ

貴族　早いもので、デビューしてからもう半年以上たつんだよね。

天草史郎前崎(Key)　去年の7月にデビューして、8月にアルバムを出して……。ずいぶん昔のことみたいだよね。

HIRO(G)　デビューするのは大変なことだ、なんて大げさに考えていたけれど、実際やってみるとあっけない。

貴族　男は女と違って、たいした感動はないんだよ(笑)。

愛川弘樹(B)　活動のペースは早いよね。1枚目が出て、シングルが2枚出て、今年の5月か6月には2枚目のアルバムが発売されるんだもん。

Chappy(Dr)　でも今回のアルバムは、じっくり煮つめている。時間をかけてね。

貴族　そう。最初のアルバムは名刺代わりの1枚だったけど、いま

貴族さまの一言――

「女には立入れぬ男の過去」
男は過去を振り返りたがる。
男は昔話を好んでする。
それは決して後戻りではない。
人生の積み重ねの確認なのである。
人生の歴史の復習なのである。
男は常に自伝を書いている。
もちろん、それは頭のなかで。
そのなかには、已にかかわった女、男、あらゆるパフォーマンスが刻まれているのだ。
引き出しの奥には、過去の女からの手紙、写真、プレゼントが眠っている。
思い出を引きずっているのではない。パントラの箱にしまっているのだ。
その証拠に、男は女に対して、過去の話をするのも、聞くのも好まない。

イラスト／武田うずら

レコーディングしてるやつは、すべて新曲。ミュージシャンの自己満足感を前面に押し出した〝聞かせる曲〟がメインになっているのだ。

貴族　レコーディングといえば、合い間にやるハンディゲームマシンは欠かせないよね。

愛川　貴族以外は全員ゲームボーイをもっている(笑)。

貴族　オレだけゲームギアだからみんなから仲間はずれ(笑)。

愛川　しかもヘタ(爆笑)。基本的に気が短かいからなあ。

貴族　すぐハラがたっちゃうから、まわりで見ている人もサーッと引いていく(笑)。

天草　あと、ツアーへ行ったときなんかゲーセンによく行くよね。

貴族　そこがいい街であるかないかは、ゲーセンがあるかないかで決まるといっても過言ではない。そういえば、この間名古屋のゲーセンに行ったらみうらじゅんさんがいたっけなあ(笑)。

愛川　僕がいま一番凝ってるのはパロディウスと、あとＦ１関係。

Chappy　僕もクルマ係。

ＨＩＲＯ　僕は縦スクロールシューティングものだな。

天草　僕も。やっぱ撃ちものがコーフンしちゃうよねえ。

貴族　ふふふ。ビバ！　ゲーセンってか。

メークをきちんと3時間かけてするとこのようになる。メンバー全員の御姿をじっくり見るように！

加賀まりこに「3時間もメークするの?」なんて言われてしまった

貴族　よーし、んじゃ最近身のまわりに起こった出来事をみんなに話してもらおうか。

Chappy　んーと、僕はのほほんと暮らしているので、なーんにも変わったことはないです。

天草　この間渋谷公会堂で〝三位一体リサイタル〟を開いて、ヒジョーに疲れた。あれビデオになったんだけど、思ったように音が出てないとこもあって、ちょっとくやしかったなあ。

最近、額がコケて芸能人っぽくなってきたという貴族さま

愛川　そういえばさあ、「三位一体〟って何のこと？　なんてよく聞かれたな。

貴族　あれには深ーい意味があったのだ。ま、解釈のしかたは人によってそれぞれ違うかな。〝演奏、歌、ルックスともによし〟という意味もあれば、〝ノリあり泣きあり笑いあり〟という意味もある。〝メンバー、事務所、レコード会社、みんなうまくやってくれや〟という願いもあったりする(笑)。ま、ウチワでウケれば別にいいのだ。

ＨＩＲＯ　僕はデビューしたときに髪を切ったことが……この間撮影中に貧血で倒れちゃったこととか……そうそう、チャリンコがひき逃げにあったんだ。そう。タイヤが〝く〟の字に曲がっちゃって、あれはけっこう壮絶だった。

愛川　すげえなあ。んーと、僕は、プロになってから生活が不規則になっちゃったんで、健康管理に気をつけてます。最近やってるのは「水ダイエット」。

貴族　私の場合は、1月4日にテレビ東京で放映されたドラマ『三婆'91』の収録のとき、加賀まりこに「メークに3時間もかかるんだって？」とイヤミを言われた。でもすっごくいい人(笑)。さて、最後にみんなの夢を。

全員　いつまでもいい音楽を作り続けることでーす!!

──というわけだ。楽しんでもらえたかな？　次回もすごいゲストを用意しているので、お楽しみに。

　さて、『貴族の小部屋』では諸君のリクエストやおたよりを募集している。最近起こったヘンなことやイラスト、写真など、なんでもいいから送ってくれたまえ。宛先は〒108 東京都港区高輪2―19―13 ＮＳ高輪ビル3Ｆ「BEメガ編集部・貴族の小部屋係」まで。

今月のソフト

　まず、「モンスターレア」。私にもできるカンタンなものゆえ、十分楽しめる。ただボスキャラ殺すときにアイテムが出ないのがムカつく。でも、グラフィックはすごくきれいなのだ。

　ムカついたのが「まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険」あんなもん、難しくてできんわっ。

　「スーパーモナコＧＰ」はマニアックすぎる。他の車も早すぎるしな。私はフランス・グランプリでしか入賞できなかった。もう少しやさしくしてもいいのでは？

貴族のホラー日記

○月×日　引越しをしたのだが、相変わらずラップ現象が起こる。決まって明け方の4時ころに、「ピシ」「パキ」というラップ音、あるいは物が「ドーン！」と落ちる音。まだ直接の被害はないが、やはりちょっと不気味なのだ。

○月×日　名古屋の某ホールでリサイタル。歌ってるとき、どこからともなく生ぬるい風が吹いてきて、顔をなでられた。スピーカーからは異様な音（ハウってるような感じ）がうねり出すし、非常にヤバイ感じ。後で聞くと、そこは昔お寺だったそうだ。自殺者も多く、メンバーも「あそこでは2度とやりたくない」と口をそろえて言っていた。

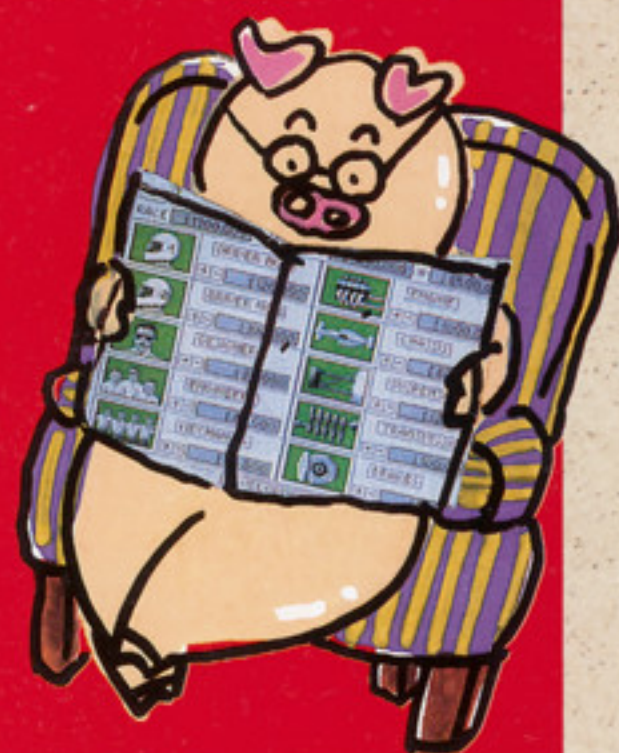
　ああ、どこへ行っても霊につきまとわれる私。

MONTHLY No.5 1991年1/8

HYPER SEGA

ハイパー セガ

21世紀のアミューズメントシーンを創造する

HYPER SEGA is published by SOFTBANK CORP. NS-TAKANAWA BLDG., 2-19-13, TAKANAWA, MINATO-KU, TOKYO 108 JAPAN

デパート内にあって自己主張する遊園地

セガ・ワールド宇都宮

場所 JR宇都宮駅前 ロビンソン百貨店内 5F、7F

営業時間 AM10:00〜PM7:00

JR宇都宮の駅に降り立つと、正面駅前は整備したてピカピカの空間だ。去年12月1日にオープンしたばかりの駅ビルPASEO(パセオ)はパステルトーンのかわいいビル。モニュメントの建つ立体広場をはさんで向かいが白亜のロビンソン百貨店。冒険王の名を冠するこのデパートの5階と7階に10月30日セガ・ワールドが、デパートと同時オープンした。

デパートには付属(?)遊園地がつきものであるが、ここロビンソンでは、いままでのデパートにない規模で2フロアに〝遊べる〟スペースをさいている。

まず、子供服・おもちゃ売り場の5階に、動物園をイメージしたアミューズメント・ワールド。ここでは、アーチの下に、優しそうな目をしたラクダが出迎えてくれる。うとうとしてるカメもいるいし、ヒョウの一家のオリもある。

ゲームのラインナップは、子供向きの、カラフルでバラエティに富んだものとなっている。人気の輪投げゲーム〝リングストン〟をはじめとしたカーニバルゲームの一角にはサルやオウムが配され、にぎやかだ。

さて、ここでのメインは、中央でひときわ目をひくメリーゴーランドである。室内設置のものとしてはなかなか本格的だが、ほかのゲーム機や動物の置き物がセガ・ワールドの楽しい雰囲気を一気に倍増してくれている。35キロまでという体重制限があるにもかかわらず、スタッフが目を離したスキに(?)乗ってしまいたがる大人もいるほどだそうだ。

がらりとイメージが変わって、7階、文具・書籍売り場のフロアに出現するのは〝スペースシップ〟セガ・ワールド。こちらは、宇宙船をテーマにしたスペースである。最新の人気TVゲーム、メダルゲームがそれぞれ十数台、体感ゲームが6台、シルバーメタリックの店内に並ぶ。中央の〝ワールドダ

カーニバルのなかでも人気の高い〝リングストン〟。

大人にとっても永遠のあこがれ、メリーゴーランド。

宇宙船をイメージしたという7階のフロア。照明もそれっぽくなっている。

AMセンター GAL'S図鑑 VOL.5

セガ・ワールド宇都宮編

小堀　志津子
生年月日　昭和39年1月4日
血液型　A型
身長　164cm
体重　47kg
趣味　音楽鑑賞
■セガ・ワールド宇都宮は、小さい子供から大人の方まで遊べるところです。ぜひ一度いらしてください。きれいなおねえさんもたくさんいます。

福田　桂子
生年月日　昭和41年3月12日
血液型　O型
身長　156cm
趣味　ドライブ、スキー
■よちよち歩きの子がパパやママと来て、メリーゴーランドに乗っていくのを見てると自分のストレスなんてなくなってしまうのです！

笠原　和美
生年月日　昭和44年12月6日
血液型　B型
身長　164.7cm
趣味　ドライブ、旅行
■セガ・ワールドは、お店は明るいし従業員も楽しいんです。みなさん、お暇がありましたらぜひ、宇都宮ロビンソン百貨店にあるセガ・ワールドへ足を運んでみてください。

松本　恵美
生年月日　昭和46年11月17日
血液型　B型
身長　163cm
趣味　音楽、手紙あつめ
■小さい子から大人まで遊べるところなので、とてもいいと思います。今度遊びにきてください。

働くおにいさんのコーナー
セガ・ワールド宇都宮　店長　町井善世さん

■メリーゴーランドなどは、かなり目をひくし、日曜日に乗ってくださった人に風船サービスをすることもあります。これ目当てにカメラ持参のお客さんとか来られるようになりました。成功したといえると思います。
■ロビンソンに来る、ではなくて、セガ・ワールドに来てほしいですね。ロビンソンに来たから寄る、というのでなく。そうなるのが目標です。
■セガ・ワールド宇都宮では、1月12日(土)、この『BEEPメガドライブ』持参のかた先着50名に、セガ・オリジナルキーホルダーをプレゼント。ロビンソン5階のカウンターで本誌を掲示してください。

鉄骨などが近未来的な雰囲気をかもしだしている、プライスゲームコーナー。もちろん最新のゲームも揃っている。

ービー″ゲーム機の真上に浮かぶかたちの照明は、まるっきりUFOで、ここの雰囲気にぴったりはまっている。5階に比べ、入場客の中心的年齢層がやや高めで中高生が多い。でも、日曜祭日にはやはり家族づれが多くなり、メダルゲームなどには、子どもをつれてきたおかあさんもつい熱中してしまっているとか。
オープンから間もないが、すでに、ロビンソンにセガ・ワールドあり、と聞こえはじめているようである。宇都宮に行った際には、立ち寄るのはいかがかな？

セガ・名作開発秘話
OLD DAYS STORY モナコGPvsスーパーモナコGP

第三AM研究開発部　小口久雄部長

■大学時代はゲームが好きなほうで、モナコGPもかなりプレイしました。あの当時はハードは、いわゆるCPUではなく、TTLで全部組んでいたんですね。当時のレベルとしてもかなりすごいゲームだったと思います。
■モナコGPがセガに入社するきっかけになったというわけではないですが、名前は私の記憶に残っていました。スーパーモナコGPの私が企画をやっていたんですが、最初は違う名前で製作していたんです。ところがいろんなところからモナコGPの名前がいいという意見が出てきたんです。私もこれならば名前を借りても恥ずかしくないなと決定したんです。
■いまは当たり前のようにF1は車載カメラを積んでますが、初めて見たときに「次はこの画面構成のレースゲームを作ろう！」と思ったんです。コックピット内に視点をおいたのは、当時はほとんどありませんでしたね。あの迫力を出すために、実際のモナコのビデオやLDもたくさん見ました。コースの雰囲気を、かなり出せたのではないかなぁと自分では思っているのですが。
■いま、関わっているゲームが終わったら、またF1ものをやりたいですね。〝F1の最高峰がモナコグランプリ″なら、〝ゲームの最高峰はセガ″と呼ばれたいですからね。

VS

BEEP! G.G. ゲームギア

●パックマン ●ザ・プロ野球'90 ●Hause of Tarot ●ポップブレイカー ●キネティック・コネクション ●デビリッシュ

パックマン

●ナムコ／1月29日発売予定／3,500円／ACT

往年の名作がリメイクされて復活だ

対戦プレイはまさに鬼のような(?)おもしろさ

前号でもお知らせしたが、ナムコのG.G.第一弾「パックマン」がもうすぐ発売されるぞ。この「パックマン」、あまりに有名なゲームなので説明はいらないと思うけど、基本的なルールはオリジナルとまったくおんなじ。プレイヤーはモンスターに捕まらないようにパックマンを操作し、迷路の通路上にあるドットエサをすべて食べていけばいいのだ。

このゲームの面白さは、なんといってもパックマンとモンスターの立場が一気に逆転する"痛快さ"にある。ひたすらモンスターから逃げ回ることしかできないはずのパックマンが、パワーエサを食べることでモンスターを逆に食べることができてしまう。誰にでもわかりやすいルールでありながら、絶妙のゲームバランスになっている点が、「パックマン」の人気の秘密なのだろう。

さて、気になるゲームギア版の内容だが、オリジナル版にない機能がふたつ、新たに付け加えられるようになった。詳しくは下を読んでほしいが、ふたつの画面タイプが選べるようになり、対戦プレイが可能になったのだ。

TOP SCORE 00
PAC-MAN
1 PLAYER
2 PLAYERS
namcot
© 1980 1990 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

懐かしのコーヒーブレイクも再現

業務用で2面クリアーするごとに見ることのできたコーヒーブレイクもしっかりと再現されているのだ。パックマンのパフォーマンスを楽しんでね。

2種類選べる画面タイプ

スクロールタイプ

1UP 650

パックマンの動きに合わせて画面がスクロールするモード。キャラクター達の表示が大きく、コミカルな表情が楽しめるのがポイント。

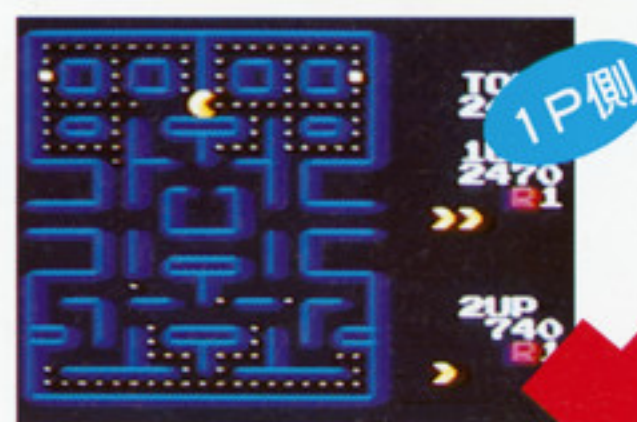
2分の1タイプ

TOP 00
1UP 00
READY!

業務用の画面を忠実に再現した画面モード。フィールド全体が見渡せるため、モンスターの位置や食べ残したエサも一目でわかる。

あれ? モンスターがいない!

1P側

TOP 2470 2UP 740

対戦パックマンの恐怖っ!!

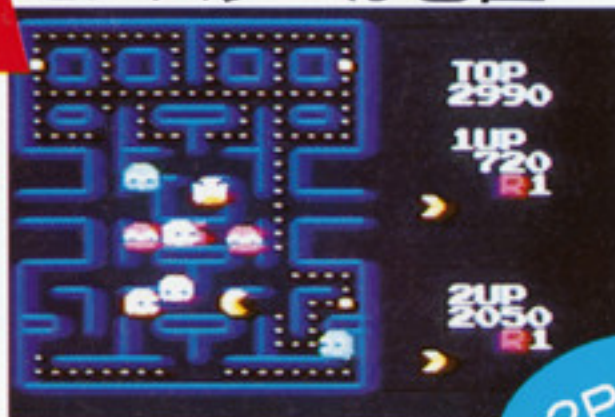
ガーン!! モンスターが8匹

TOP 2990 1UP 720 2UP 2050

2P側

ゲームギア版は通常の1プレイに加え、対戦プレイが用意されている。これは先に4ラウンドクリアーしたほうが勝者となるゲームモードだが、その最大の特長はモンスターを食べるとその食べたモンスターを相手のフィールドに送りこめることなのだ。ちなみにひとつの迷路に最大8匹のモンスターが送りこめるゾ。

1UP 3790
2UP 3130 RETIRE!
I WIN

1UP 370 RETIRE!
2UP 3380
I LOST

対戦プレイでしか見られないパックマンの表情。勝っても負けてもパックマンは楽しい。

ザ・プロ野球'90

●セガ／1月1日発売予定／3,500円

G.G.初の野球ゲームが登場

登場する選手はすべて実名。音声合成がたまらない野球ゲーム

日本で一番人気のあるスポーツ、野球がついにゲームギアでも遊べるようになった。この「ザ・プロ野球'90」は、マークIIIで出ていた「ザ・プロ野球　ペナントレース」をもとに、ゲームギア用にうまくアレンジした作品となっている。

このゲーム、野球ゲームとしての操作性に関してはまったく問題がないレベルだったので、今回はこのゲームがほかの野球ゲームとどういった点が違うのか、つまり「ザ・プロ野球'90」ならではの“売り”の部分をクローズアップして紹介することにしよう。

まず一番驚くのが、音声合成の採用によってゲーム中は常にしゃべるようになったことだ。「アウト！」「セーフ！」という審判の声が、プレイヤーの気分を盛り上げてくれるぞ。また、実在のプロ野球選手がすべて実名で登場していることも見逃せないところだ。選手データも'90年度リーグの最新のものが使われているので、ファンも満足してもらえる出来になっている。

ゲームの画面構成は、TV中継のようなセンターから見た視点がメインになっている。この方式はボールのコースがややわかりにくいものの、いざゲームギアでプレイしてみるとけっこう迫力があり、さほど悪くない。守備や走塁時に切り替わるトップビュー画面も、見やすいようにボールや選手が大きめに描かれていたり、画面に情報量が詰まっているのにもかかわらず、それほど見づらさを感じさせない親切設計は好感が持てる。

近くにゲームギアを持っている知り合いがいるのなら、ぜひ対戦プレイで遊んでみたい。定番ソフトのひとつとしてそろえておいても、損はないだろう。何よりも、ゲームがしゃべるというのは、新鮮な感じがする。

攻撃

➡メンバー交代。ピッチャーのスタミナや、代打の性格を考えるのも、キミの仕事だ。

守備

⬅ボールの追いかけはオート。確かにラクだけど、外野手くらいは自分で操作したかった。

豊富な選手データ

試合開始前に、今回の先発を決める。先発は4人、リリーフはふたり登録されている。さあ、誰を選ぶ？　選手をオーダーしているところ。打順の入れ替えを行なうことができる。代打陣もバッチリそろっているぞ。

ゲームモードは4つ

1Pモード

一人用で遊ぶときは、コンピュータが相手チームを受け持つ。パリーグを選ぶと、DH制になるのが憎い。

VSモード

野球ゲームはやっぱり人間どうしで戦うのが一番面白いのだ。ファミスタのファンなら、もう常識ですね。

オールスターモード

オールスター戦は、去年のデータを使用している。試合は1ゲームだけの短期決戦だからガンガン打ちまくれ。

ホームランコンテスト

チームの4番打者によるホームラン競争。このモードで打撃センスを磨いておけば、実戦でかなり役に立つ。

★選手ちゃんたちのき・も・ち★

⬅試合終了すると、女性キャスターが試合結果を報じてくれる。プロ野球ニュースのノリ。

キネティック・コネクション

●セガ／1月発売予定／3,500円

コンピュータならではの絵合わせパズル

キネティック（動きのある）絵を組み合わせて行く過程が心地よい

ジグソーパズルとはちょっと違った絵合わせパズルゲーム、それがこの「キネティック・コネクション」だ。このゲームは、以前ファミコンやMSXでも発売されていたので知っている人もいると思うが、簡単に説明させてもらうと、16個の部分から構成されたピースを並べ替えて、もとの絵に戻すという絵合わせゲームだ。ただし、このもとの絵は常に動いているうえに、分割されたピースは上下左右が反転している場合がある。ここが、普通のジグソーパズルとの決定的な違いなのだ。

もとの絵に戻すには、ピースの位置だけでなく反転したピースも修正する必要があるので、記憶力に加え、推理する能力やパターン認識能力がないとクリアはできないぞ。このゲームをパズルのジャンルで分けるとするなら、"モニターパズル"とでも呼ぶのが一番適切なのではないだろうか。

最初は単なる記号にしか見えなかったピースだったが、試行錯誤を重ねるうちにだんだんもとの絵に近づいていきた（ような気がする）。

ちなみにゲームギア版に用意された絵は全部で7つ。また、通常のGAME 1に加え、さらに難易度の上がったGAME 2、3というモードが追加された。絵を完成させるまでの所要時間をランキングに残すことができるので、最短タイムを競い合うこともできる。頭を極限まで働かせ、キミもキネティックなパズルの世界を体験してみよう。

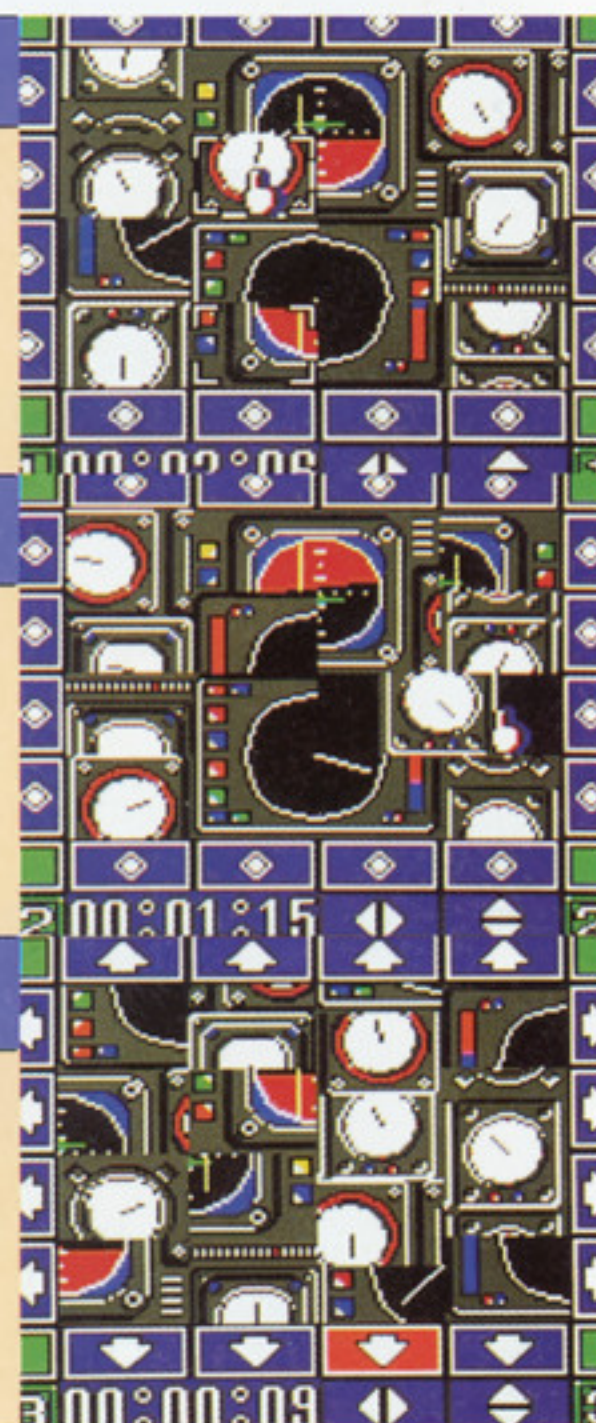
GAME1

16個のピースを入れ替えて、元の絵に戻すという一番ベーシックなゲームモードだ。ピースは上下左右に反転している可能性があることを忘れずに。このモードだったら、試行錯誤しているうちに何とか解くことができるはずだ。

GAME2

これは、はっきり言うと15パズルの超難しいバージョンだと思ってほしい。16のピースの中からひとつだけ抜き取ったり、ぐちゃぐちゃになった15のピースをひとつずつずらしてもとの絵に戻していこう。15パズルが得意な人向け。

GAME3

このモードは2次元のルービックパズルになっている。つまり、ピースを動かすには縦横1列ぶんの4つのピースを同時に動かさなければならないわけだ。このモードは頭がプッツンしてしまうかもしれないゾ。

あーとぎゃらりー・キネティック・コネクションをBGVにして楽しもう！

16個という少ないピースながら、頭をフル回転させないと絵を戻すことができないこのゲーム、絵を完成させたときの喜びはひとしおなのだ。いつでも完成した絵を見ることはできるけど、自力で完成させた画面を見るときぐらいは満足感にひたりつつ、じっくりと眺めてみたいものだ。これはコンプリートプレイヤーならではの余裕、ってやつですよ。

PENTAN

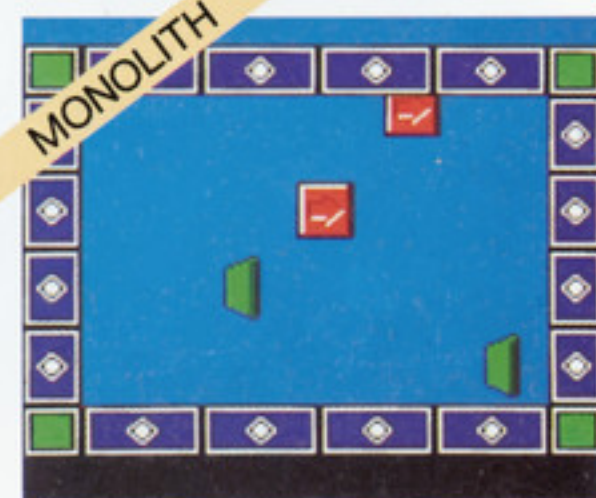
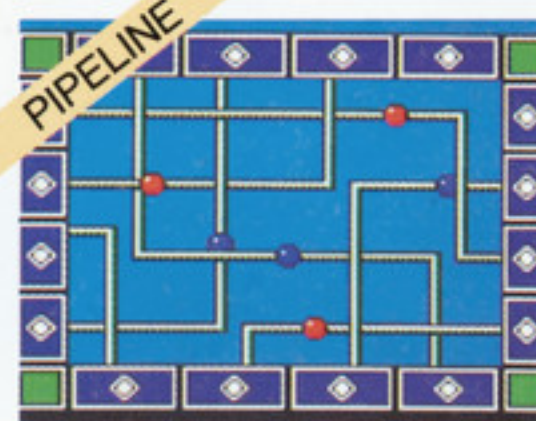
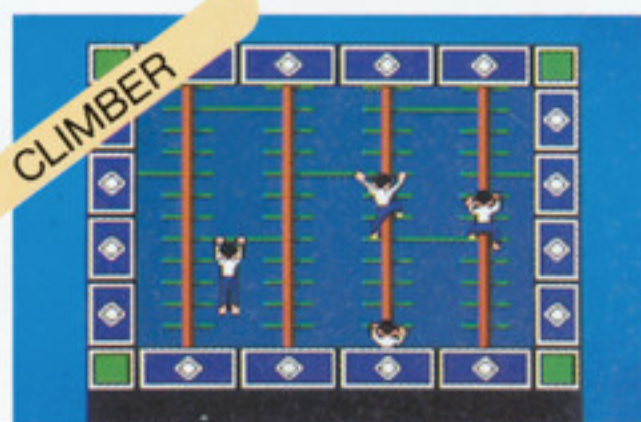
OPAOPA

CUBE

COCKPIT

CLIMBER

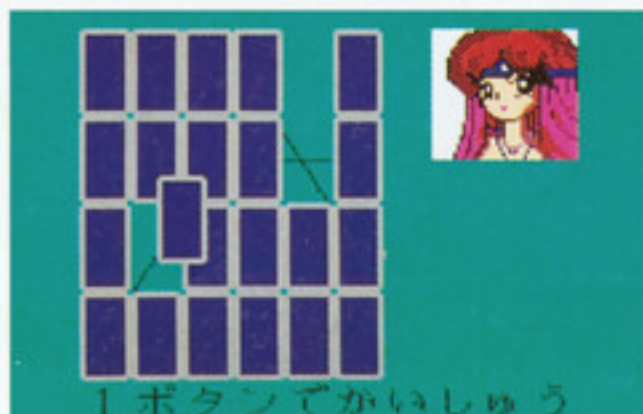
PIPELINE

MONOLITH

Hause of Tarot

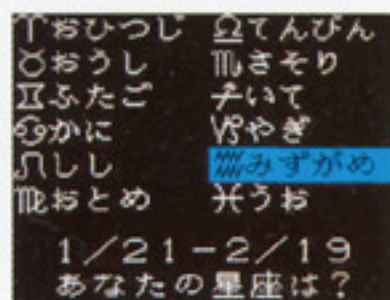
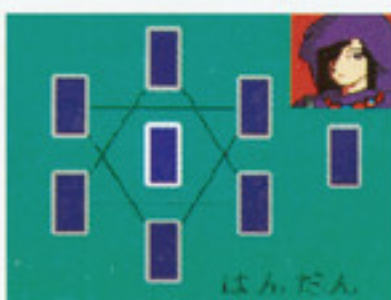
●セガ／1月発売予定／3,500円

手軽にタロット占いしちゃおう

個性的な3人の占い師がキミの運勢を占ってくれる

「Hause of Tarot」は、今まで発売されてきたソフトとはちょっと毛色の違うソフトだ。ゲームというよりは、キミの運勢をタロットカードで占ってくれるソフトなのだ。占いは3つあり、プレイヤーは恋占いが得意なナナ、成績や仕事の悩みに答えてくれるレジナ、これからの生活のアドバイスをしてくれるルドといった3人の占い師に占ってもらうことができる。占い方は自分の星座を入力し、タロットカードをシャッフルするだけといういたって簡単なものだ。3人の占い師がカードの絵と向きでキミの運勢を教えてくれるぞ。普通のゲームと違い、みんなでワイワイ楽しむには最適の一本じゃないかな。

占いって、女の子のお得意分野というイメージがあるけど、実は男の子も好きなんだよね。

占いの館へようこそ……

まず最初は、占い師を選んでみよう。今回はレジナさんに頼んでみることにした。

占い師を選んだら、次に自分の星座を入力する。自分の星座は知っているよね？

タロットカードをシャッフルする。気持ちを込めてシャッフルしよう。

すると、タロットの出た絵によって適切なアドバイスをもらえるのだ。簡単！

タロットカード・うんちく話

●20枚のタロットには意味がある

節制(正)　浄化の意。物事が順調に進んだり、心が通じ合うという意味を持つ。

月(正)　不安の意。動揺や誤解、波乱や裏切りというマイナスの意味が強い。

悪魔(正)　呪縛の意。いかにも悪そうなカード。堕落、悪意などの意味を持つ。

このソフトで使われるタロット占いは、大アルカナと呼ばれる22枚のカードを六芒星の位置に置いて占う、ヘキサグラム・スプレッドという一番有名な方法を用いている。22枚のタロットにはそれぞれ象徴的な意味あいがあり、これらの組み合せによって占わう者の運勢が決定される。よく当たるんだな、これが。

●カードの逆位置は正反対の意味

死神(逆)　起死回生、名誉挽回、立ち直りなど好転するという意味を持つ。

死神や悪魔などのカードは悪い暗示を持つように思われているが、カードの向きが逆だと意味は反対になるのだ。

ポップブレイカー

●マイクロキャビン／2月23日発売予定／3,800円

シューティングとパズルが合体したぞ

とってもハードな入隊試験に、キミは受かることができるかっ！

マイクロキャビンの「ポップブレイカー」の発売が迫ってきた。このゲーム、一言でいえば面クリア型のアクションパズルゲームだ。敵キャラの攻撃をかいくぐり、各ステージ中に配置されたユニットを破壊すれば、めでたくステージクリアとなる。普通のアクションゲームと違ってパズル性をかなり重視した作りになっているので、手順をふんでゲームを進めないかぎり先のステージに進むことはできないぞ。ゲームスタート時に“LOOK MODE”で画面を見渡すことができるので、あらかじめ攻略法を考えてプレイしよう。

また各ステージには壊すことのできるブロックや弾を反射する壁などのほかに、地雷や強制方向ブロックといったトラップがたくさん仕掛けられている。先の面に進むと、このトラップを逆に利用しないと解けない面も出てくるのだ。

面白いのは、プレイヤーが操る自機“ダイアナ”が、ゲームスタート時に砲塔の位置が右、中、左の3種類の中から選べるようになっていることだ。この自機の選択いかんによって、ステージの攻略法や難易度が変わってくる。50面にもわたるステージをすべてクリアしたら、次はこの自機で全面クリアを目指そうという楽しみ方もできるわけだ。また、全面クリアを競う、アクションパズルの達人向けの対戦プレイも用意されている。

全50面をクリアーできるか

ボンバーアイテムをうまく使えば、敵ユニットも瞬時に破壊することができるのだ。

バックしながら弾を撃つ、といった高度なテクニックを使う場面もある。難しいっ！

面クリアー時に表示される主人公の竹下由紀ちゃんの姿は、とってもカワイイ。彼女を見るために、入隊試験を勝ち抜いて行こう。

デビリッシュ

●GENKI／2月発売予定／価格未定／PUZ

フォーメーションチェンジが攻略のカギ

アクションパズル的な要素を持つ新感覚ブロック崩し

「デビリッシュ」は、昔懐かしいブロック崩しを現代風にアレンジしたゲームだ。このゲームが従来のブロック崩しと大きく違うのは、面構成が縦、横につながった変形スクロールになっているという点。場所によっては縦から横へ突然スクロールが移るため、パドルのフォーメーションを変えてボールを落とさないようにしなければならないのだ。

基本的なゲームの進め方は、一定時間内にボールを各ステージの最後にあるゴールゲートへ運ぶというもの。各ステージにはボーナスブロックやワープゾーンを始め、弾の向きを変えてしまう滝、ボールが通過しようとすると開閉を繰り返してジャマをするギロチンといったトラップがボールのジャマをしようとするので、プレイヤーは素早い判断と反射神経が要求される。全8面で構成されたゲームのテンポは、かなりスピーディ。シューティングゲームをプレイしているかのような気にさせてしまう、音楽でいえばアップテンポでノリのいいブロック崩しなのである。ステージクリアを競う対戦プレイもあるぞ。

悪魔のような顔は、ボールを一定時間のみこんでしまうのでタイムロスになってしまう。ボールをうまく誘導しよう。

ボスキャラが登場するステージもある。パドルは炎に当たっても大丈夫だけど、ボールの向きに注意しよう。

各ステージの最後にあるゴールゲート。不気味な怪物の口のようになっている部分にボールを撃ち込もう。

ゲームギアソフト発売予定スケジュール

発売月日	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル
1月29日	パックマン	ナムコ	ACT
1月発売予定	ザ・プロ野球'90	セガ	SPT
	スーパーゴルフ	セガ	SPT
	Hause Of Talot	セガ	TAB
	ヘッドバスター	メサイヤ(NCS)	SLG
	デビリッシュ	GENKI	ACT
2月23日	ポッププレイカー	マイクロキャビン	SHT
2月発売予定	サイコワールド	セガ	ACT
	キネティックコネクション	セガ	PUZ
	JANCTION	マイクロネット	PUZ
	琉球	フェイス	PUZ
3月上旬	JUNCTION	マイクロネット	PUZ
3月発売予定	パターゴルフ	セガ	SPT
	ファンタジーゾーン(仮)	サンリツ電気	SHT
4月発売予定	対戦型大戦略(仮)	システムソフト	SLG
発売未定	The・GG忍	セガ	ACT
	ベルリンの壁	KANEKO	ACT
	対戦カンフー	セガ	SPT
	OUT RUN	セガ	RAC
	テニス	セガ	SPT
	スペースハリアー3	セガ	SHT
	エイリアンストーム	セガ	ACT
	アレックスキッド	セガ	ACT
	ゴールデンアックス	セガ	ACT

パドルのフォーメーションがチェンジできるのだ

上下にパドルを分けたオーソドックスなフォーメーション。

守備用パドルをふたつに分けて防御主体になっている。

ステージが右スクロールしているときは、これが一番。

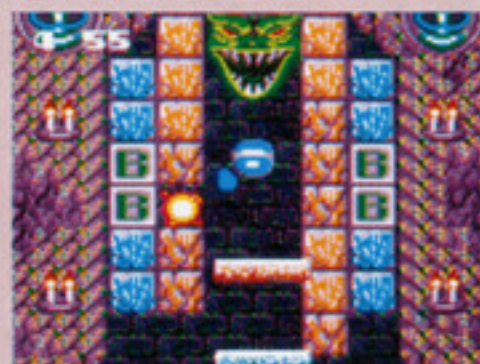
左スクロールしているときは、逆のフォーメションを使おう。

全8ステージ大公開!!

デビリッシュのステージは全部で8つ。溶岩ステージや氷のステージといった、さまざまな冒険の舞台がプレイヤーを待ち受けている。悪魔の顔をした石像やワープゾーンになっている巨大な虫は一見グロテスクだけど、ステージ全体の幻想的な雰囲気にとけ込んで“ファンタジック・ホラー”という独特の雰囲気をかもしだしている。

STAGE 1

巨大な悪魔が描かれた地上絵が印象的なステージ。まずは小手調べといったところでしょうか。

STAGE 2

ボーナスブロックといった“仕掛けモノ”が、このあたりからたくさん登場するようになるぞ。

STAGE 3

このステージから滝が登場する。滝の中にボールが入ると、進む向きが変わってしまうのだ。

STAGE 4

恐怖のキャッチホール。ボールがいったん吸い込まれると、どこから現れるかは予想できない。

STAGE 5

ワープゾーンを使って、ゴールゲート直前までボールを運んで来た。ここまで来るまでが大変。

STAGE 6

溶岩ステージは横スクロールする場所が多い。ボールを落しやすい危険地帯の連続だ。

STAGE 7

灼熱の溶岩ステージから一気に舞台は氷河へ。敵キャラのペンギンちゃんが、結構カワイイ。

STAGE 8

ギロチンは破壊することができないから、なるべく避けて通ること。パドルをうまく使ってね。

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

コナミ／ピット・ファイター
SNK／ASOII ラストガーディアン
ゴーストパイロット
キング オブ ザ モンスターズ
戦国伝承
バーニングファイト
セ ガ／サンダーフォースAC
アイレム／剣豪
カプコン／LOOPS
クイズ 殿様の野望

今回はSNK新作発表会のゲームをふくめ、年始にふさわしい新作情報が目白押し。

ピット・ファイター

ほとんどの画面でデジタライズを使ったリアルな格闘技ゲームが、この「ピット・ファイター」だ!!

コ ナ ミ

3人の中から好きなファイターをセレクト

このゲームは、地下で行なわれる〝ピット・ファイター〟という格闘技で、ルールといったものはなく、挑戦者を倒し、より多くの賞金獲得と、チャンピオンの座を求めて戦う激しいゲームなのだ。

ゲームは1人から3人（3P用のきょう体の場合）までプレイできる。バズ、タイ、カトーの3人の中から好きなファイターを選び、ゲームスタートだ。

バズ	元プロレスラーだけあって、迫力のある技を使う。強力な腕力で挑戦者を投げ飛ばし、両手を使った強力なパンチで相手を倒す。スーパーアタックとしては、〝殺戮ボディスラム〟が使えるのだ。
タイ	キックボクシングのチャンピオンだけあって、蹴りのパワーはすごい。パンチはさることながら、遠距離からの蹴りに威力がある。スーパーアタックとして、〝致命的フライングダブルキック〟がある。
カトー	空手の達人。スピーディーかつ小回りのきく動きで、挑戦者に攻撃をかける。驚くべき速さの手刀の持ち主。スーパーアタックとして、連続技の〝必殺ドラゴンパンチ〟がある。

技の種類が豊富なのでついエキサイト!!

このゲーム、パワーゲージ制で技を使い相手にダメージを与え、パワーをなくすと勝ち。3人のファイターの基本技はパンチ・キック・ジャンプの3種類だが、それぞれ特徴ある動きで楽しめる。格闘場所にはナイフ・手裏剣・棒きれが落ちていることがあり、これを拾って武器として使え、また、かご・ビール樽・ゴミ入れ・バーの椅子・バイク・樽は対戦相手に投げつけてダメージを与えることができる。さらに3つのボタンを同時に押すと、3人特有のスーパーアタックが使え、通常の2倍のダメージを与えられる。他にもボタンの組み合わせでスペシャルアタックも使えるなどと、技が豊富でエキサイトしてしまう。

▲キックで離れたところから攻撃する「タイ」。

▲空手家「カトー」得意の飛び蹴り。

▲凶器を拾って攻撃もできるところがうれしい。

▲これは「バズ」がスーパーアタックを使っているところ。

11試合と7人の挑戦者、そして4つの〝グラッジ・マッチ〟そして最後は……

7人の挑戦者が11試合の中に登場、試合を勝ち進むと3試合目にボーナスステージとして〝グラッジ・マッチ〟がある。これは相手を3回ノックダウンさせると勝ちで、賞金がもらえる。そして最後には、チャンピオンが待っている。

7人のボスたち

ザ・エグゼクショナー

サウスサイド・ジム　エンジェル　CC・ライダー

チェアマン・エディー　マッド・マイルス　ヘビー・メタル

敵にアイテムを取られるな!!

ステージに落ちている凶器は挑戦者も拾って使ってくるので注意。たまに、パワーアップアイテムの〝パワードラッグ〟が出現することがある。これを取ると、どんな攻撃も最小限のダメージですみ、攻撃力は2倍となる。ただし、挑戦者に取られることもあるので、出現したらすかさず取ろう。

▲緑の球のようなものが〝パワードラッグ〟だ。

▲挑戦者に取られ、体が緑色に光りパワーアップし始めた。

「NEO・GEO新作ゲーム発表会・ゲームコーナー提案」展示会

この展示会、NEO・GEO新作ゲームだけでなく、JAMMA規格きょう体にNEO・GEOが入るという提案内容も含まれていた。

ASOII ラストガーディアン

NEO・GEO初の超本格的シューティングゲームがこの「ASOII　ラストガーディアン」だ

S　N　K

本格的なタテスクロールシューティングゲーム!!

「ASO」のパワーアップがこれ。前作と違う点は2人同時プレー可能、8種類から11種類と増えたアーマーの種類、敵の攻撃もハデになりパワーアップ、そして敵の種類も3倍以上に増えた。グラフィック的にもバージョンアップと、NEO・GEOファンには待ちどおしい内容になっている。さらに操作方法も前作と同じ地上・空中の撃ちわけタイプと1ボタン操作でミサイル・レーザーの同時発射の2タイプが選択できるようになっている。

豊富なパワーとパワーアップポイント

パワーパネルは空中を漂うカプセルザコを破壊すると出現。S(スピード)・M(ミサイル)・L（レーザー）を取ると、それぞれレベルが1ランクアップ。逆S・M・L取ると1ランクダウン。Kパネルを取るとゲームオーバーまで各レベルがキープされる。Eパネルはエネルギーゲージを1補給と多彩だ。さらに、特定のピラミッドを破壊するとパワーポイントが出現。G（お金）・赤G（G10個分）・R（4画面分戻される）・P(1UP）・青E（エネルギー4ゲージ補給）・赤E（エネルギーを全補給）・逆E（エネルギーを4消費）と豊富なのだ。

アーマーの攻撃がすごい!!

Gポイントを貯め、各エリア最後に出現するショップでアーマーを買いパワーアップができる。アーマーの種類は、対空用のレーザー、ホーミング（ホーミングを6本発射、地上砲台を破壊する)、ショットガン（縦の直線上に爆撃を加える)。対空・対地用のニュークリア（核爆弾で広範囲の敵を一掃)、ファイヤー（火炎放射)、サンダー（稲妻で画面上の敵を一掃)、ブラックホール（地上に穴を開けブラックホールを作り、地上物にダメージを与え、画面空中の敵を吸い込む)、フェニックス（ボタンを押し続けると"火の鳥"に変形、接触した敵にダメージを与える。ボタンを離すと火の鳥と火の弾を発射）とプレイヤーを飽きさせない。

ゴーストパイロット

第二次世界大戦を舞台とした、タテスクロールシューティングがこれ

S　N　K

地上戦、空中戦のどちらかをセレクト

2P可能の戦争シューティングがこれ。アイテムの種類も少なく、初心者でもシューティングに専念できる作りになっている。エリアスタート時に地上戦と空中戦のどちらかをセレクトできる点が特徴。全14ステージで、ステージ終了時にメモリーカードを使えば、ゲームの難易度が低下するのだ。

▲エリアの最初に、ステージセレクトができる。

▲これは空中戦をセレクトした場合だ。

アイテムの種類は4つ

ゲーム中の赤色の戦闘機を1編隊すべて破壊すると、アイテムが出現する。アイテムは機銃をパワーアップできる「ショット」、特殊兵器の持ち数が増える「ボンバー」、「1UP」、ボーナス加算時に得点が増える「ボーナス」がある。

▲ボーナスアイテムの星が出現。

▲このボンバーアイテムは絶対取っておこう。

キング オブ ザ モンスターズ

6種類のモンスターの中から1匹をセレクトして遊ぶ、ちょっと変わった格闘技ゲーム

S　N　K

敵モンスターと戦い、12のステージをクリアするモンスター版の格闘技。懐かしのTV「ウルトラファイト」によく似たゲームと思えばいい。ゲームはライフゲージとタイム制をとっている。対戦相手に大技を決めるとパワーアップポイントが出現、モンスターをパワーアップできる点が特徴。

▲周囲がリングのように高圧線で囲まれている。

戦国伝承

現世と異世界の2つの世界で繰り広げられる、ちょっと変わったアクションだ!!

S N K

戦士たちの魂を取り戻せ!!

「400年後に再び乱世の世界が戻ってくる」こんな予言が一部の人々の間で語り継げられていた。400年後予言どうり、上空に突如城が出現、周囲の建物や人間たちを消滅させた。予言を信じた人々は、この日のため特殊な能力を身に付けた戦士を育てていた。しかし、巨大な敵はこの戦士たちがひとつになるのを恐れ、彼らの魂を異世界へ閉じ込めていったのだ。敵の手から逃れた2人の戦士たちは、戦士の魂を解き放つため立ち上がったのだ!!

各ステージは2つの世界で構成

◀破壊されたワシントンに戦国時代の武将たちが敵として出現する通常世界。

▶戦士たちの魂が閉じ込められている異世界。戦士の魂が2人を助けてくれる。

このゲームはワシントンが舞台となる通常世界と、戦士たちの魂が閉じ込められている異世界の2つのステージから構成されている。それぞれの世界の移動は強制的に行なわれる。

異世界でカプセルに入った戦士を助けると、戦国時代の忍者・武将・忍犬にチェンジするのだ。そして目的は空中に浮遊している巨大な城「魔境城」を破壊することにある。

異世界からキャラを助けだしパワーアップチェンジだ!!

プレイヤーの通常攻撃はパンチ・キック・気砲の3種類だ。また敵を倒すと、敵の体内からエネルギーが出て、(刀)に変化する。これを取ることで武器として使用できるのだ。刀は3種類ある。出てくる戦士の魂を取ることでチェンジキャラにパワーアップする。最大3体までキープでき、体力が0になると元のプレイヤーに戻るのだ。チェンジキャラの場合は、武器が様々にパワーアップする。

▲カプセルに入った戦士の魂が上空に出現

▲魂を取ってチェンジキャラの1人、武将に変身

バーニングファイト

デュークとバリー、そしてリュウの3人が繰り広げる痛快アクションがこれ

S N K

「キャステローラー・ファミリー」を倒すために3人の刑事が立ち上がる!!

国外逃亡を企てたアメリカの一大シンジケートー「キャステローラー・ファミリー」を追って2人の刑事デュークとバリーが日本にやってきた。2人を助けるべく日本の刑事リュウが加わり、日本の広域暴力団をも吸収した、「キャステラー・ファミリー」とこの3人の掟破りの壮絶な戦いが始まった。大阪を舞台にした痛快アクションゲームがこれ。

ステージは5つ

◀3人の中からプレイヤーを選ぶ。左は2Pで敵と戦っているシーンだ。

各ステージは、繁華街が舞台のステージ1。アーケード街からは駅構内、電車の上へと続くステージ2。商店街から建設中のビルへと続くステージ3。ウォーターフロントが中心となるステージ4。ボスの待つ大型クルーザーの5ステージだ。ステージ中にIN表示が現れたときに中に入ると、サブステージでの戦いをすることができ、各ステージにこのサブステージが1・2箇所あり、ヨコスクロールゲームに変化をもたせている点がうれしい。また、ステージ中の車、電話ボックス等を壊すことができ、パワフルな展開が楽しめる。

豊富な技とアイテムを使って戦え!!

▲初心者は2Pでプレイすると戦いが楽

▲落ちている武器を拾って使うこともできちゃう

このゲーム、プレイヤーの技が豊富。3人の技はハイパーアタックやジャンプアタックなどをふくめると、それぞれ11の技を使うことができるのがすごい。3人はABボタンを同時に押すことでハイパーアタックが使え、デュークは「サブマリンスクリュー」、バリーは「タックル」、リュウは「扇風脚」が使える。ただしハイパーアタックは1回使うと、3エネルギー消耗してしまう。さらに各ステージ上に登場するアイテムを拾って武器として使え、武器の種類も「ビールびん」、「ナイフ」、「角材」、「ダイナマイト」、「44マグナム」といろいろだ。

サンダーフォースAC

メガドラで有名なサンダーフォースが、ビデオゲームに逆移植されたものがこれだ!!

セガ

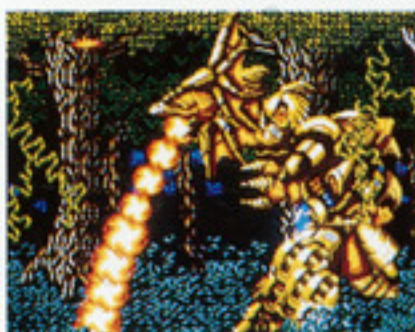
Ⓘ1990 Techno Soft

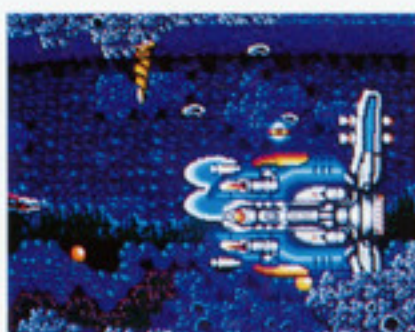
逆移植だけあって内容もパワフルですごい!!

メガドライブでファンから圧倒的な支持をうけた「サンダーフォースII」と「サンダーフォースIII」を集大成したのがこの「サンダーフォースAC」だ。ビデゲー版だけあって大きく・美しい画面が楽しめる。内容は全7ステージで構成されていて、画面上に登場するパワーアップアイテムをとり自機をパワーアップ、ステージ最後に登場するボスを倒すとステージクリアだ。アイテムを取ってパワーアップした自機の迫力はさすがで、なぜセガが逆移植したのかもうなずけてしまう。

ボスキャラの迫力も大画面だけあってすごい。

難易度はメガドラ「サンダーフォース」より上だ!!

このゲーム、ただ逆移植したわけではない。メガドラ版をクリアした人でもさらにチャレンジできるようにちゃんと難易度が上っている。それも、ただ難しくしたのではなく、バランスも考えてあり、メガドラ版での安全地帯もちょっと変えてあるのがにくい。

▲ステージ1のボスとの対決。安全地帯はそのままだ。

▲ステージ2のボス。このウネウネは有名なシーンだ。

▲ステージ3海中。このステージが意外に難しい。

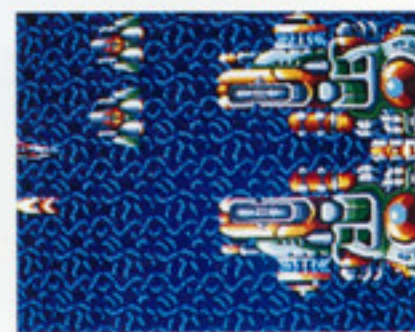
▲パワーアップした自機もハデでうれしい。

ビデゲー版にはオリジナル面も用意されている

ビデゲー版のすごい点はサウンドもさることながら、オリジナル面がちゃんと入っていることだ。これはこれでちゃんと楽しめる作りとなっているわけだ。ステージ4の宇宙シーンがそれ。しかもゲームのイメージもちゃんと考えている。いままで容量に限りのあるメガドラ移植版でプレイしていたファンも、メガドラから逆移植したこの「サンダーフォースAC」、他のビデゲーのシューティングと比較してみれば、どれだけ完成度が高かったかがわかるのだ。

▲オリジナルのステージ4が始まったところ。

▲隕石が基地になっていて、攻撃をしてくる。

▲バリエーションあるボスの攻撃に、けっこうてこずる。

▲ステージ6のボスキャラもオリジナルより攻撃がハデ。

剣豪

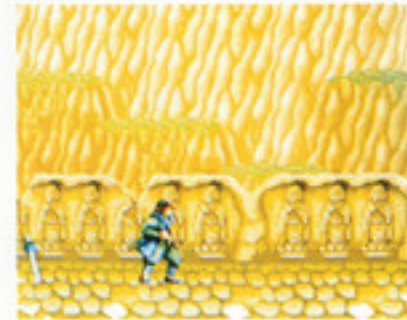
バランスのいい構成と、難易度を下げた作りの、時代劇アクションゲームなのだ。

アイレム

Ⓒ1990 IREM

昔、強力な魔力を持つ妖魔が日本の国を征服しようと企んだ。しかし、1人の若武者が出現して妖魔をある島に封じ込めた。そして若武者は妖魔の監視のため近くの孤島に家を起こした。それから長い年月が過ぎた。旅に出ていた若武者の子孫「青龍丸」と「赤龍丸」は妖魔の復活の知らせを受けた。島に戻ると、夜叉忍群たちに家は破壊され、青龍丸の恋人蘭姫も敵の魔の手に…。2人は先祖より伝わる妖剣「修羅王」「羅刹王」を手に、復活した夜叉忍群とボスの「夜叉王」倒し、再び妖魔を封印すべく闘いに旅立った。

アイテムを使ってパワーアップ

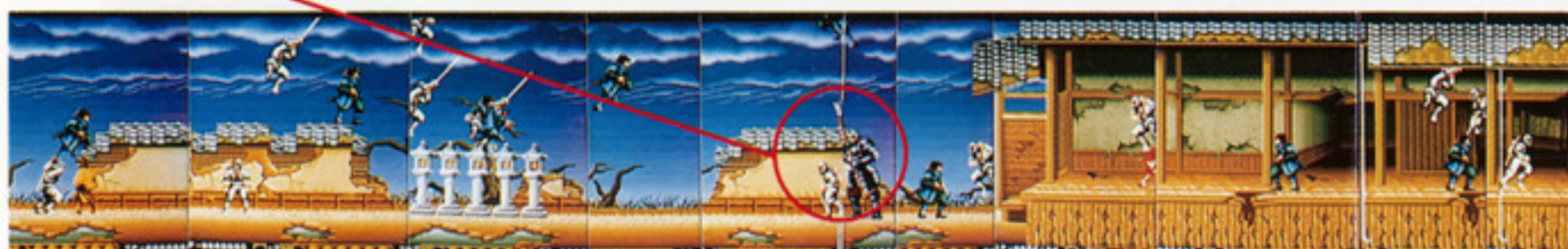
ステージは5つ。各ステージの石灯篭や千両箱を壊したり、特定の敵を倒すとアイテムが出現。アイテムは2両小判と10両小判は得点アップ。赤い命は一定量のライフ回復。黄色命はライフゲージを増やし、一定量の体力回復。砂時計はタイマー30秒回復。妖魔の素は攻撃力アップ。また、1UPも存在する。

▲千両箱を破壊すると、アイテムが出現。

▲アイテムの妖魔の素を取って攻撃力パワーアップ。

ステージ1

ステージ1は横にまっすぐ広がるマップ構成だ。前半は屋敷の前。いくつかの石灯篭(いしどうろう)があるので、破壊してアイテムを取ろう。後半屋敷の中は上から忍者が降りてきたりと、注意が必要な作りだ。

中ボスが屋敷の前に出現!!

ステージ中盤までいくと、屋敷の手前に鎧を着た武将が立ちはだかっている。今までのザコとは違い体力もあり、うっかり攻撃すると敵に切り返されてダメージを負ってしまう。これが中ボスだ。敵との間合いを計りながら攻撃をするか、ため撃ちの波動剣で倒すように心がけよう。

縄を使って忍者が降りてくる!!

屋敷の中に入るとすぐに、数本の縄が天井から降りている。足場の悪い壊れた床と、飛び交う忍者たちに注意しなくてはならないが、不意に天井から降りてくる白装束の忍者たちに注意しよう。降りてくるタイミングを計って、波動剣で攻撃するといい。

女忍のボスが分身攻撃してくる

ステージ1のボスは女忍。女といってなめてはいけない。縦・横・ナナメと直線状に分身、攻撃をしかけてくる。分身が一つにまとまった時にすかさず攻撃をするようにしよう。ボスだけあって、さすがに手ごわい相手なので注意だ。

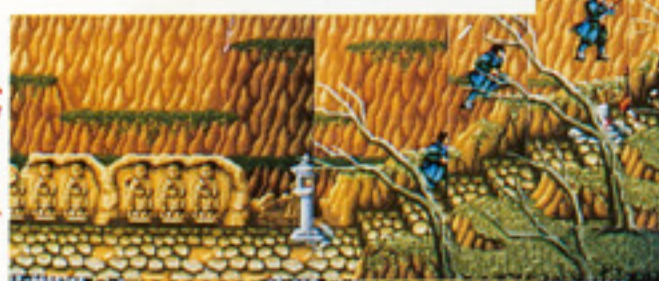
ステージ2

ステージ2は道中での闘いだ。空を飛ぶ赤色の忍者が攻撃してくるのでやっかい。中盤、石段があり段差になっていて、しかも大男が石を投げてくる。

石段の途中にいる大男に注意!!

石段の途中にも、アイテムが隠されている石灯篭があるが、注意しないと空を飛ぶ赤い忍者が攻撃してきたり、さらに石段の上から石を投げてくる大男が出現する。石はジャンプでかわせばいいが、大男は、近づくと口から炎を吐き攻撃してくるのでやっかいだ。

ボスは岩の中心を攻撃だ!!

ステージ2の最後に待っているボスは岩山魔人。空中に浮遊するボスに大岩が付着、大きな岩男となって攻撃してくる。ただし、岩の中央が黄色く点灯している時に攻撃をするか、岩を離れ、ボスが空中に浮遊した時に攻撃してダメージを与えるといい。

ステージ3—4は?

ステージ3は南蛮船上から始まり、敵の本拠地へと乗り込む。船上では大砲がやっかいだ。さらに船を降り洞窟の中にはボスの疾風兄弟が待っている。ステージ4はからくり屋敷。いたるところにワナがあり、千両箱もうっかり破壊するとワナだったりする。ボスは強力な攻撃をするからくり戦車だ。

▲船上での大砲は早めに破壊しないとつらいぞ。

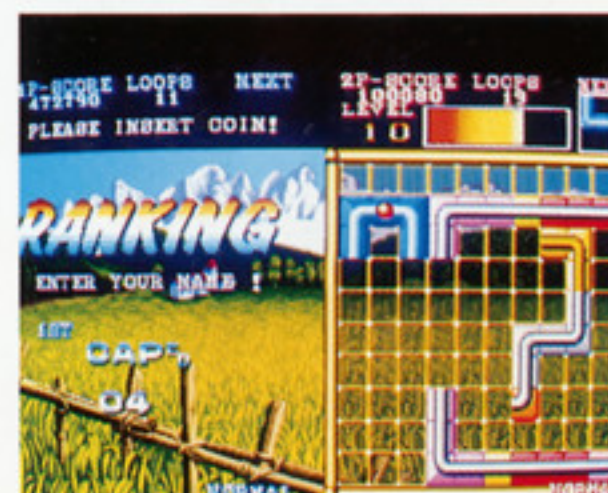
▲からくり戦車は多彩な攻撃をしてくる。

LOOPS

カプコンの新作パズルゲームが、この「ループズ」だ。美しいグラフィックに注目しよう

カ プ コ ン

カプコンの新作ゲームがこれ。ルールはとても簡単。次々と出現する様々な形をしたブロックをうまく四角に組み合わせる。そして、ループを作るとブロックを消すことができるのだ。この方法で、画面上に出現するブロックをすべて消滅させていくゲームだ。

美しいグラフィック画面とサウンドで、彼女や友人たちとワイワイ楽しめる内容なのだ。みんなと一緒に楽しむといいゲームだぞ。

クイズ殿様の野望

カプコンクイズシリーズ第3弾がこれ。さらに内容がパワーアップしているぞ!!

カ プ コ ン

ゲーム設定は16世紀、戦国時代の日本を舞台にしたシミュレーション・クイズゲームだ。シミュレーションというシリアスな内容を、クイズの面白さでカバー、しかもシミュレーション特有の用語や言葉使いを取り除き、誰でもが楽しめる内容となっている。プレイヤーは、8つの大名から好きな国をセレクト、クイズを使って日本全土を統一するという、おもしろおかしい内容だ。

今月もお楽しみのプレゼントコーナーだよ!

BEメガ 読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は2月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は4月号の『びーぷるランド』で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
※宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1 ゲイングランド

●発売元：セガ
●定価：6,000円

5名

2 スーパーバレーボール

●発売元：ビデオシステム
●定価：5,800円

5名

3 ヴォルフィード

●発売元：タイトー
●定価：4,900円

5名

4 ジノーグ

●発売元：メサイヤ(NCS)
●定価：6,500円

5名

5 エアロブラスターズ

●発売元：KANEKO
●定価：6,000円

5名

6 BMXトライアル

●発売元：セガ
●定価：5,500円

3名

7 SDI

●発売元：セガ
●定価：5,000円

3名

8 ファンタジーゾーンII

●発売元：セガ
●定価：5,000円

3名

9 ザ・サーキット

●発売元：セガ
●定価：5,000円

3名

10 カードゲーム「大海戦」

海戦ゲームの決定版。
●発売元：ホビージャパン
●定価：2,000円

1名

11 ユーノスステッカー

ロードスターのステッカーだ。
●提供：ユーノス
●定価：400円

10名

12 CD「FZ戦記アクシス」

メガドラゲームのCD化!
●提供：東芝EMI
●定価：2,500円

5名

13 CD「大戦略'90」

人気SLGのサウンドだ。
●提供：東芝EMI
●定価：2,500円

5名

14 CD「ラグーン」

パソコンRPGのCDだ。
●提供：東芝EMI
●定価：2,500円

5名

15 テクノソフト卓上カレンダー

オリジナルのカレンダーだ。
●提供：テクノソフト
●非売品

20名

16 SSTバンドサイン色紙

直筆サイン色紙だ。貴重品だぞ。
●提供：ポニーキャニオン
●非売品

5名

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
阿部　潤
西村　亨
葛見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
羽山大輔
（スタジオハード）
朝日幸嗣
小林義人
（ケイ・ライターズクラブ）
田中成美
田中裕也
（メディアミックス）
木本久美子
（木本事務所）
平野裕子
永富盛夫
金万義博
（ストロベリーファーム）
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
秋山未来
吉村勇子
編集協力
井上　滋
折原光治
岡田真弓
風間　仁
森崎雄司
西村真裕美
木川存美
セザール松本
吉野家牛兵衛
三ツ浦孝志
大内みどり
（スタジオハード）
レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
沢田昭彦
田辺智代
土井野修清
渡部玉美
蝦名文伸
星　淳二
（スタジオハード）
黒川浩二
（メディアミックス）
木村謙一
（ストロベリーファーム）
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
イラスト
大谷かおり
川島星河
中元正敏
森コギト
山内　真
山本光彦
校正
アレフ
印刷
大日本印刷株式会社

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317　月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】　18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ）、ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】　ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1ヶ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

昨年はいろいろ騒がしかったコンピュータゲーム界も、年を越して、そろそろ落ち着きを取り戻し始めている。
で、今年のメガドライブはどうなるのだろう、と気になるところだが、発売されるソフトの質や種類は、確実に去年より合格点以上のものが多くなるだろう。読者のアンケートハガキを読んでもそういう声は多い。だが、みんな一様に気にしているのは、セガのソフトの供給体制だ。メガドライブのほかにもゲームギア、テラそれから今夏のCD-ROMと続々ハードが発売される。はたしてセガは、ソフトをコンスタントに作り続け、ユーザーを引っ張っていくことができるのだろうか。
とりあえず今春の目玉商品にはぜひ力を入れてもらいたい。

3月号は 2月8日 発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号をかいてください。

①性別　①男性　②女性
②年齢
①10歳未満 ②10～13歳 ③14～16歳 ④17～19歳 ⑤20～24歳 ⑥25～29歳 ⑦30～35歳 ⑧36～39歳 ⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯主婦　⑰その他
④「エレメンタル・マスター」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑤「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑥「ダライアスII」は買いましたか？
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑦「武者アレスタ」は買いましたか？
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑧「ゲイングランド」は買いましたか？
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑨2月以降発売予定のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名は？）
⑪あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブのソフトは？

MEGA DRIVE

はじまる

オリジナルCD第四弾

エレメンタル マスター

今回のCDには「GAL'sクラブ」のKAORU
とMAIKOの歌も収録の予定です。
みなさんぜひ買ってくださいネ♪♪

※CD申込券は「エレメンタル マスター」に付いています。

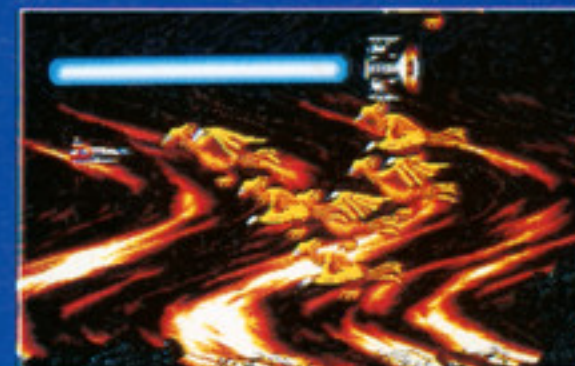
KAORU

MAIKO

THUNDER FORCE III

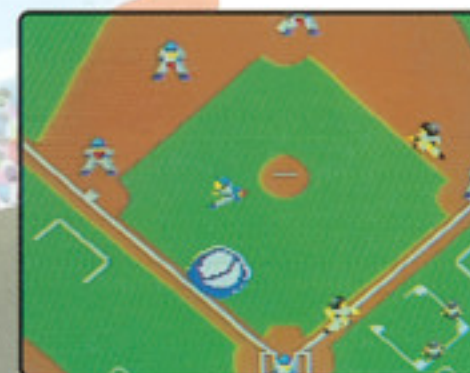
●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・シューティングゲーム/●キャラクターを大型化し、数々の大型仕掛けも満載/●自機のスピード調整機能を搭載、兵器類を強化/●クリアなボイスとサウンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化/

好 評 発 売 中 !

価格¥6,800(税別)

GAME GEAR
ゲームギア

SEGA

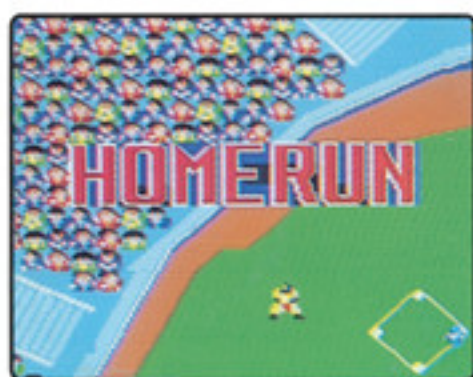
プロ野球セ・パ12球団の選手が実名で登場！

THE プロ野球'91

プロならリアルに楽しみたい

全国のプロ野球ファン待望の快挙が、ついに実現しました。
あのジャイアンツが、ライオンズが、選手名までもが実名で登場。
しかも、どこでも興奮のゲームができるゲームギア用。
ゲームファン、野球ファンどっちにとっても
うれしい大ニュースです。
1991年のペナントレースは、ゲームギアで先取りだ。

1月26日発売 **3,500円**

※このゲームは、プロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。©SEGA 1991

HOMERUN

テレビのスポーツ観戦なら
TVチューナーパックの出番だ!!

ゲームギア 本体 **19,800円**
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 **12,800円**

カード占い
タロットの館

迷ったらいらっしゃい。

HOUSE OF TAROT

学校のこと、仕事のこと、彼女のこと、彼氏のこと、
何でも占ってさしあげますわ。オホホホ…。

近日発売 **3,500円**

あなたの『こい』の
なやみに こたえるわ。
1 やめる／2 きめる

※ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
※画面は、ハメ込み合成写真です。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068
お客様サービスセンター

BEEP! メガドライブ
1991 2月号 FEBRUARY
1991年2月1日（毎月1回1日発行）第7巻2号通巻74号
発行人：孫正義 編集人：橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円（本体466円）

Printed in Japan T4911765902484 雑誌 17659-2